

COMO

Billiken

www.billiken.com.ar

Aclúse:
¡expresá
la PC!

INTERNET

Hockey en la Red
Ídolos: Dawson's Creek
Libros on line

TECNOLOGÍA

Telefonía WWW
Lectora de CD
Ranking de virus

SUPLEJUEGOS

- American McGee's Alice
- MechWarrior 4: Vengeance
- F1 Championship Season 2000
- Paper Mario
- Final Fantasy IX

+SÚPER TRUCOS

Geografía satelital / Gráficos en Excel / El monitor ecológico
Diccio-Enter: lo que tenés que saber / Secretos 2001 para Office

¡RECLAMÁ TUS
2 CD DE REGALO!



Suscribite a Advance y llevate el Buscador Temático Escolar.

Viene con un padre orgulloso de regalo.



- Aritmética - Química - Geografía - Biología - Deportes - Arte - Educación Cívica - Filosofía - Literatura -

Además te regalamos un espectacular Joystick Genius MaxFire G-08.

Durante 6 meses junto con la factura te llega uno de los cds del Buscador Temático Escolar exclusivo de Advance, que permite encontrar fácil y rápidamente todas las respuestas para el cole. Aprovechá esta promo y no te quedes afuera del mundo de internet.

Forma de pago de la conexión: efectivo o tarjeta de crédito.

Promoción válida desde el 4 de marzo hasta el 11 de abril de 2001.



ELEGÍ LA CONEXIÓN IDEAL PARA VOS DESDE \$ 5.90 HASTA \$ 24.90 + IVA POR MES.

PREMIUM

NOCHE

AHORRO

PACK INICIADORES*

Llamá al 0-800-222-3826, acercate a los Centros Comerciales de Telefónica o a nuestros Representantes.

*Consulte disponibilidad y cobertura del servicio.

Su mejor opción. Siempre.

Telefónica

El reenacimiento



Billiken

Otra vez juntos... ¡qué bueno! Volvemos a escucharnos, a compartir la risa y a tener presentes los gestos de cada uno, las muecas y hasta los dichos que ya se nos habían borrado.

Después de contarnos lo hecho en vacaciones, seguramente descubriremos de golpe que estamos cambiados, ¡crecimos un montón! Es natural, nos transformamos, maduramos, poco a poco nos volvemos más adultos.

Billiken Compu también ha crecido ya lo verás a lo largo de esta edición. Multiplicamos toda la ayuda que necesitás, tanto para el cole, como para tu tiempo de entretenimiento y para tu formación en lo que se refiere al mundo de la **informática**. Con nuestras páginas podrás ir haciéndote un experto en estas cuestiones y lograr que esta maravillosa herramienta que es la **computadora** sea tu aliada en lo que te propongas. Durante todo el **año** estaremos **juntos**, participando de tus inquietudes, de tus **trabajos** para el colegio y de tus momentos de **diversión**. Vamos a acompañarte nuevamente y nuestra **amistad** será aún más **intensa**, porque tenemos todavía **mucho** más para brindarte, además de una **serie de secretos** reservados para vos y de temas que sabemos que estás esperando.

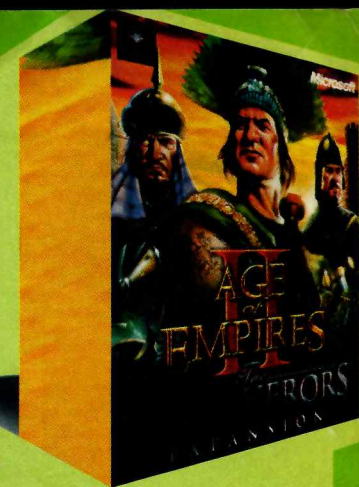
Te invitamos ahora a que descubras estas nuevas páginas, con tus secciones **favoritas** y disfrutes además de nuestros ¡súper regalos!

¡**Buen comienzo!**

Enter ;=)

Ganá y opiná

ENVIÁ YA TUS RESPUESTAS Y PARTICIPÁ EN EL SORTEO DE UN JUEGO "AGE OF EMPIRES: THE CONQUERORS EXPANSION", DE MICROSOFT.



1.- ¿Cuánto te gusta leer Billiken Compu?

Me gusta mucho

Me gusta más o menos

Me gusta poco

☐
☐
☐

2.- ¿Cuánto te gustan cada una de las siguientes secciones de Billiken Compu y qué opinás de sus contenidos?

6.- Calificá los CD de regalo que entregamos con la revista

	pag.	Me gusta mucho	Me gusta más o menos	Me gusta poco
EDUCACION				
EGB 1	10			
EGB 2	8			
EGB 3	6-7			
Curso Soft 2001	11			
Info Soft	12			
Diccionario Enter	14			
Teclados y chips	20			
Libros on line	17			
Para ratas de Internet	15			
TECNOLOGIA				
Taller de Lucas	36/37			
Súper Compus	40			
El cazador de virus	41			
La página de Mac	42			
Hacele clic a la NASA	39			
SUPLEGAMES				
Juego del mes	10			
Puegos PC	10			
Juegos consolas	10			
La cueva del Truco	10			
Infantil	10			
INFO-NEWS				
Canal Stop	38			
La Web al plato	48			
Agenda Net	44/45			
Ídolos en la Web	47			
Deportes en la Red	46			
Correo	49			

	Me gusta mucho	Me gusta más o menos	Me gusta poco		Me gusta mucho	Me gusta más o menos	Me gusta poco
1. Claw				12. Speed 2021			
+ Encic. Encarta 2000				+ Album fotos Australia			
2. S.A.R.				13. Crazy Pirat Pinball			
3. Super Bike Racing.				+Kit herramientas Internet.			
4. Diablo de Halloween				14. Total Soccer 2000 -Súper Fútbol			
+ Demo de 4 juegos.				+ Kit Tetris Extra.			
5. Snowmobile Championship 2000.				15. Toyland Racing			
7. Eliminatorias Europeas de Fútbol.				+ 5 súper demos/juegos			
8. Oddworld				16 G-Tok Batalla Espacial			
Internet Gratis Advance				+ Súper Salvapantallas 3D			
9. Creatures				17 Rollerbot, el robot cometodo			
+ Antivirus PC y Linux				+ Kit de papelería personal			
10. Lode Runner				18 Patrulla 2098			
+50 fotos de la Luna/ NASA.				+ Enciclopedia Encarta 2001(Trial)			
+ Soft. dibujos con ritmo.							

¡Atención! También podés votar en nuestro site:

billiken.com.ar

4.- ¿Qué otros temas te gustaría que tratemos en la revista?
(escribí lo que desees)

.....
.....
.....

5.- ¿Te gustan las nuevas páginas de Billiken Compu?

Me gusta mucho

Me gusta más o menos

Me gusta poco

☐
☐
☐

Nombre y apellido.....

Fecha de nacimiento.....DNI.....Sexo.....

Dirección.....C.P.....Ciudad.....

Barrio.....Provincia.....E-mail.....

Teléfono (.....).....

*Completá la página y enviala en un sobre a **Billiken Compu "Encuesta**

Promo" Azopardo 565- 1307 Capital- antes del 18 de marzo próximo.

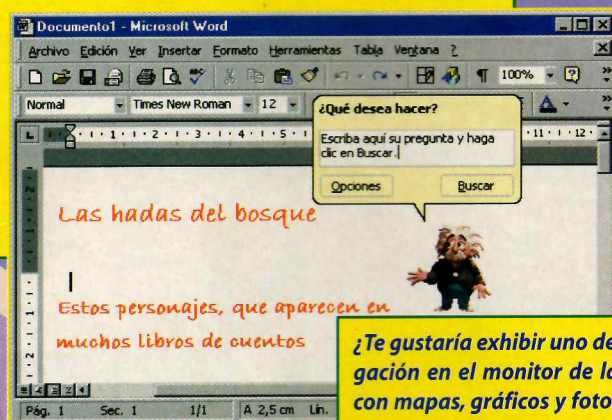
Programas todo terreno

TE PRESENTAMOS OFFICE 2000, EL CONJUNTO DE PROGRAMAS QUE SE USA PARA ESCRIBIR, CALCULAR Y PRESENTAR TRABAJOS.

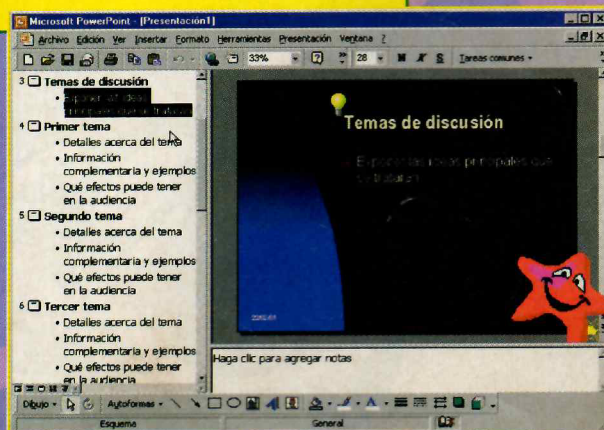
Programas como Word o Excel son viejos conocidos. Lo que tal vez no sepas es que forman parte de una suite, un conjunto de aplicaciones que recibe un nombre general: Office. A lo largo del año develaremos muchos secretos interesantes que te permitirán manejarlos como un verdadero experto. Los elegimos porque sabemos que estos programas están instalados en la mayoría de las computadoras de los laboratorios de informática de los colegios, y también en los hogares. Pero no creas que son los únicos que se usan para escribir, dibujar o calcular. En páginas de **Compu** aparecerán otras suites de aplicaciones para la oficina o el hogar que se han diseñado. Incluso algunas son mucho más baratas que las de Office, o gratuitas. Pero basta de prólogos, es hora de comenzar...

Emilio Blanco

Y empezamos con el más usado: Word. El modelo 2000 tiene muchas novedades. Es un procesador de textos, y su uso más común es redactar materiales (llamados documentos) que se pueden imprimir. Pero Word 2000 te brinda muchas más posibilidades, que conoceremos más adelante. ¡Ah!, y la ayuda, importantísima en este tipo de programas, tiene unos cómicos presentadores. Este es el Dr. Genio.



¿Te gustaría exhibir uno de tus trabajos de investigación en el monitor de la compu, o proyectarlo, con mapas, gráficos y fotos que cambien con apenas un clic? Con PowerPoint es muy fácil hacer una presentación, a la cual se le puede agregar sonido y algunos efectos de movimiento. Para más datos, preguntale a Ridondo. Y seguí con nosotros el Curso soft, para conocer a fondo Office 2000.



Este es Excel 2000, una aplicación de hojas de cálculo, unas planillas que guardan los datos. El secreto: en cada uno de los pequeños cuadros llamados celdas, se puede escribir una fórmula para que el programa automaticamente calcule los resultados de las operaciones más complicadas. ¡Utilísimo! El ayudante que te está mirando es Minino.



Armá tu película con Windows Millenium

Entre las novedades de este nuevo sistema operativo está Windows Movie Maker, un interesante programa que te permite armar secuencias de imágenes, tomadas con una cámara de video hogareña. Buscalo en la lista de programas, abrilo, grabá las secuencias y preparate para el montaje final ¡Hasta podés armar un "compilado de vacaciones"!

secretos 2001

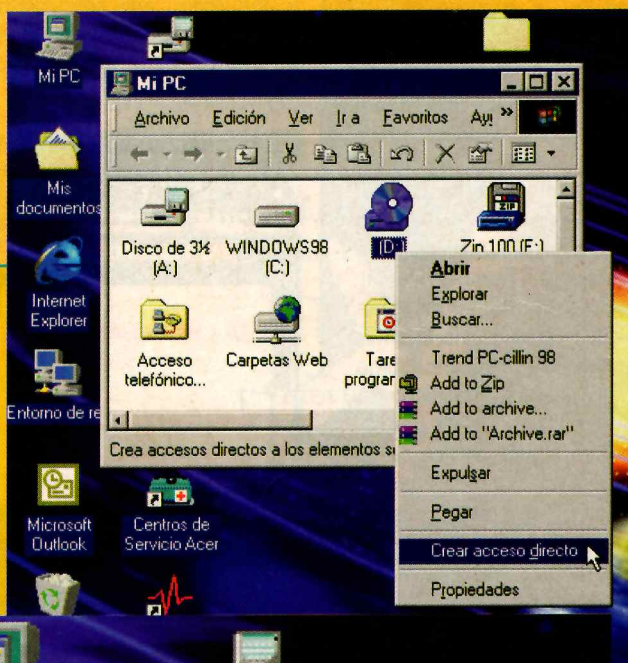
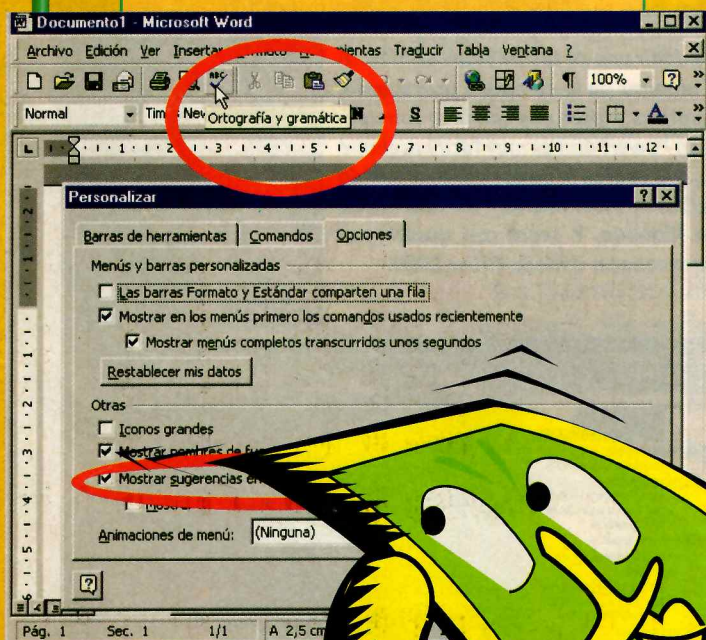
TRES ATAJOS PARA DOMINAR TU COM-
PU CON EL SISTEMA OPERATIVO Y SUS
APLICACIONES.

Un acceso directo para tu CD

Si ya estás cansado de ir a Mi PC para ver el contenido de un CD ROM, no te preocupes. Poné un acceso directo en el Escritorio, y asunto solucionado. Es fácil: abrí Mi PC (bueno, será la última vez...) y hacele un clic al icono de la lectora de CD. Luego, pulsando el botón derecho del mouse, abrí el menú desplegable y seleccioná Crear un acceso directo. El sistema te indicará que va a colocarlo en el Escritorio (¡justo lo que vos querías!) Aceptá, y el problema está resuelto, en unos segundos.

Ayuda para desmemoriados en Word

¿De verdad, vos te acordás de lo que indica cada uno de los iconos de la barra de herramientas? No te preocupes, hay una manera de que Word te lo recuerde siempre. Buscá Herramientas, abrí ese menú y verás la opción Personalizar. Una de las fichas que aparecen es Opciones. Y allí, cerca del borde inferior, está Mostrar sugerencias en las barras de herramientas. A partir del momento en que marques la ventanita correspondiente, ¡se acabaron las confusiones con los iconos!



Hay cosas que no se te borran jamás:

Tu primer amor.

Tu primer beso.

El balance trimestral de la empresa Topito Lino Hnos.



CD-R Teltron. Grabalo una vez, tenelo para siempre.

CD's grabables aptos para operar a todas las velocidades de grabación, desde 1x a 12x. Fabricados con tecnología Super Green, lo que les permite tener una mejor performance respecto de otros productos existentes.

EN VENTA EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACIÓN.


teltron

Diccionario Enter



Retina

No es la de los ojos, sino la sigla de **REd TeleINfornática Académica**. Administrada por la **Asociación de la Ciencia Hoy**, inició en 1990 una red que unió el Centro Atómico Bariloche, el Instituto de Astronomía y Física del Espacio y otras instituciones. Verdadera **pionera de la Internet** en Argentina, sigue brindando servicios a los investigadores científicos.



MIRC

Es un programa para comunicarse con servidores de **chat** que usan el sistema **IRC**. Fue diseñado por **Khaled Mardam-Bey**, un estudiante jordano que vive en Londres. Aunque es **shareware** y muy barato, funciona como cualquier programa profesional más caro. Ya se presentó la versión 5.81, y es muy fácil de usar, aunque sus menús están solo en inglés.



ADSL

Son las iniciales de **Asymmetric Digital Subscriber Line**, que aproximadamente equivale a "línea de abonado digital asimétrica". Es un sistema para comunicarse con la Internet más rápido que el módem común. Usa líneas telefónicas normales y ya está en funcionamiento en nuestro país.



BMP

Es uno de los sistemas o **formatos** de las imágenes de computadora. El **BMP** (que proviene de **bit map**) es el formato **nativo** de Windows. Eso significa que con ese formato están "dibujadas" las imágenes de tu escritorio, y si apretás la tecla **Print Screen** (o Impr Pant), el gráfico que capturaste está listo para guardarse con la **extensión** BMP.



CD-R

Son las iniciales de **Compact Disk-Recordable**, **disco compacto que se puede grabar**. Estos discos son muy útiles para guardar grandes cantidades de información, ya que en ellos cabe el equivalente de más de 600 disquetes. Para grabarlos hace falta una máquina especial, el grabador de CD.



Chip

Es la palabra inglesa que da nombre a los componentes que están **dentro** de los circuitos de la **compu** y otros equipos electrónicos. Muchos años atrás, **chip** era **un trozo de loza** que saltaba de un plato al romperse, pero ya pasó al lenguaje de la informática. Dentro de las memorias, los microprocesadores o los circuitos de video hay **chips**, encerrados en envolturas de plástico y conectados por "patitas" metálicas.



Bibliotecas del mundo

PARA ENCONTRAR EN LA RED TODO LO QUE NECESITÁS, PREPARAMOS ESTA NOTA COMO GUÍA PARA QUE TU TAREA SEA MÁS FÁCIL. LA BIBLIOGRAFÍA QUE GUARDA LA WEB CONTIENE MILLONES DE EJEMPLARES A TU DISPOSICIÓN. ¡EMPUÑÁ EL MOUSE!

La búsqueda de información en Internet suele ser muy ardua, por eso –con intención de facilitarte el trabajo– seleccionamos para vos una serie de **sítes** que serán de gran utilidad a la hora de **estudiar**, **consultar** o simplemente **investigar** un texto determinado.

Para acelerar la captura de páginas en las que estás interesado, te sugerimos dirigirte a las **bibliotecas virtuales** más completas que generalmente brindan un amplísimo patrimonio de volúmenes y catálogos acompañados de **foros**, **portales**, publicación de tesis, hemerotecas (archivo de diarios), editoriales, servicio de trueque, noticias de libros, tableros de anuncios y mucho más dentro del mundo de los libros. Una de ellas es la de **cervantesvirtual.com**, que contiene documentos facsímiles como el manuscrito del Cantar del Mio Cid, que se conserva en la Biblioteca Nacional de Madrid.

Otro de los **sítes** más destacados es **elaleph.com**, donde entre otras "jugosas" características, se puede imprimir lo que quieras y en **formato libro**. Verás un variado catálogo de autores y títulos. A la vez, existe la posibilidad de elegir libros para regalar. La biblioteca de **El aleph** (nombre que corresponde al título de un cuen-

to de Borges), cuenta con colaboradores de Argentina, Chile, España y Paraguay. Una de sus últimas inclusiones es el **Directorio de Recursos Literarios en Español**.

Estantes en la pantalla

Esta maravilla de poder tomar un ejemplar de los libros más atrapantes, la ofrece la **Red** en varios idiomas y como vos sabés, las posibilidades son múltiples. Si se trata de textos en **inglés**, cliqueá en cualquiera de estos **sítes** en: **Centre for Textual Studies**, (centros de textos digitales de la Oxford University, Reino Unido), la **Digital Library** (biblioteca virtual de la Universidad de Pennsylvania), **Electronic Text Center**, (proyecto de la Bobst Library, una de las bibliotecas de la Universidad de Nueva York), **Library Digital Initiative**, (Biblioteca digital de la Universidad de Harvard), **The Internet Classics Archive**, (iniciativa de la MIT dedicada a la digitalización de los clásicos), **Electronic Text Center** (ambicioso proyecto de la University of Virginia con más de 45.000 textos ya digitalizados en inglés, francés, alemán, latín, chino, japonés y otras lenguas). Y la lista continúa... 

Patricia Delmar



La tecnología multimedia amplía el horizonte de la divulgación cultural para ofrecer una experiencia que aumenta el conocimiento y estimula el desarrollo creativo.

Súper Direcciones

www.elaleph.com/biblioteca.cfm
www.bibna.edu.ar (Biblioteca Nacional de la Rep. Argentina) Libros digitalizados on line / Tesoros de la biblioteca
www.bne.es/esp/octi-fra.htm
www.ni.gob.mx/creb/selecc/conecta.htm (de México y del mundo)
www.raterly.com.ar/computacion.html
www.mdp.edu.ar/ (Universidad Nacional de Mar del Plata)
www.ferglib.org/ferg/mult_languages/spanish/Siti
osinternet.htm (con diccionarios de idiomas e

Internet en español

<http://cervantesvirtual.com/> (¡incluye biblioteca de voces!)
<http://cervantesvirtual.com/servlet/MuestraCategorias?categoria=45> (aquí podrás encontrar las bibliotecas virtuales señaladas)
www.nyu.edu/library/bobst/research/etc/
www.admyte.com/ebienve.htm (Archivo Digital de Manuscritos y textos españoles)
www.kcl.ac.uk/humanities/tch/hrc/
<http://setis.library.usyd.edu.au> (incluye el Oxford English Dictionary)
<http://www.vatican.va/> (sitio oficial del Vaticano, incluye archivos secretos)

Tesoros de papel

Dos ejemplos imperdibles son los que guarda la Biblioteca Nacional de Madrid, como el manuscrito de Per Abbat con el Cantar del Mio Cid que es la más antigua obra conservada en lengua castellana y joya de la época medieval. El segundo es el Libro de los gorriones, de Gustavo Adolfo Bécquer, ilustrado con dibujos del autor, que integra los álbumes de Julia Espin y canciones sobre sus poemas.

ESTAS HISTORIAS SON COMO LA CALESITA:

TE SUBIS, TE DIVERTIS, Y TE DIVERTIS DE VUELTA, DE VUELTA, DE VUELTA...



Escrito por Fernando de Vedia, con ilustraciones de Poly Bernatene.

Son tres cuentos que te van a encantar: La princesa con ojos de semáforo, Ring Rajé y Paco del tomate. Vienen con hermosísimas ilustraciones.

Y además, podés pedir que te los lean antes de irte a dormir. Es un libro para abrir, reír y compartir.
¿Qué esperás para subirte a esta increíble calesita?

ATLANTIDA
Mini

sites, con pasión

DE LAS RAÍCES DE LA VIDA NACE ¡LA POESÍA! ¡LA PINTURA! ...¡EL ARTE! PARA LEER Y DESCUBRIR A LOS GRANDES ESCRITORES, SÓLO BASTA CLIQUEAR EN LA RED.

*La poesía, la belleza, el romance, el amor son las cosas que nos mantienen con vida". Así habla el excéntrico profesor Keating a sus alumnos en la memorable película **La Sociedad de los poetas muertos**. Quiere estimularlos a sacudir el polvo de la indiferencia y a transformar su vida en un viaje extraordinario, apasionado... y de riesgo. Apela, para ello, a **Walt Whitman**, emblemático poeta de Estados Unidos: "¡Oh yo! ¡Oh vida! Que la poderosa obra continúa y quizás pueda aportar un verso..."*

Plumas y verdades

Pero, ¡atención! Para escribir un solo verso hay que agotar la vida; el poeta **Rainer María Rilke** dice que "los versos no son sentimientos sino experiencias. Para escribir un solo verso hay que haber visto muchas ciudades, hombres y cosas..." El arte es experiencia porque es una búsqueda; de aquí nace la pasión creativa. ¿Se animan? Rilke nos interpela así: "**Nosotros, infinitamente, arriesgados...**" El sitio www.geocities.com/CollegePark/5552/DPSPIC.htm presenta una galería de imágenes del film y transcribe los poemas. En <http://www10.pair.com/crazydv/>

weir/dps/ pueden leerse algunas de las escenas que fueron cortadas en la filmación.

¿Sabés quién fue **Walt Whitman**? Nació en Nueva York en 1819: incansable lector, poeta, maestro, periodista, político, impresor, dueño de una papelería, enfermero civil durante la Guerra de la Secesión y ensayista. Tuvo numerosos críticos, pues el acendrado convencionalismo de su época no pudo resistir el vigoroso canto a la sensualidad, a la intensa alegría de vivir, y a la libertad de su poesía y vida, ya que fue rechazado también por sus ideas antiesclavistas.

Historias de vida

Una simpática anécdota cuenta que **Mr. Benton**, su jefe editor, se ve obligado a despedir al poeta, porque éste en vez de acudir al trabajo, prefiere vagar por los campos; su mujer le consuela en sus escrúpulos diciéndole: "¡Ya nos hemos librado de ese haragán!" "Sí -responde Mr. Benton-, era un haragán, pero, Dios mío ¡qué magnífico haragán!"

El sitio (en inglés) <http://jefferson.village.virginia.edu/whitman/> contiene una detallada biografía; su obra, **Hojas de Hierba**, que fue reelaborada desde 1855 hasta 1891-92 (¡la primera edición tenía noventa y cinco páginas, mientras que la octava rebasaba las quinientas!); su prosa; y una galería de fotos donde es fantástico verlo en sus últimos años como un patriarca con su larga barba blanca. Registrándose en www.elaleph.com, podrás acceder a la biblioteca virtual donde se puede bajar, en castellano, la obra de Whitman como también la poesía y prosa de **Rilke**.

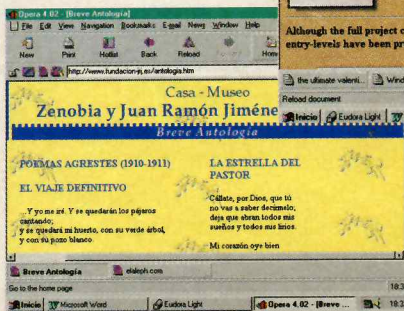
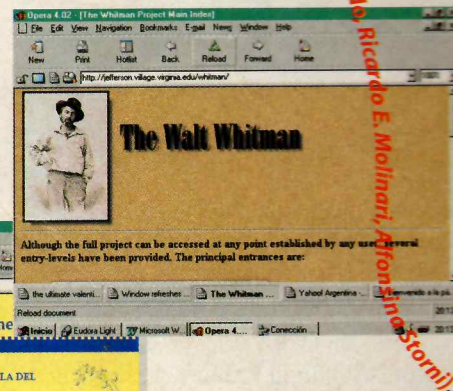
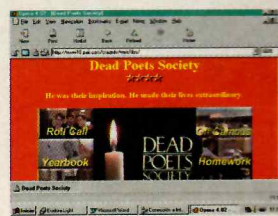
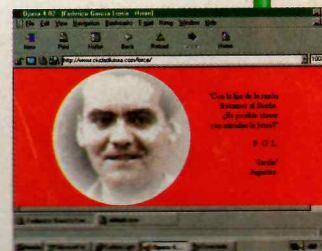
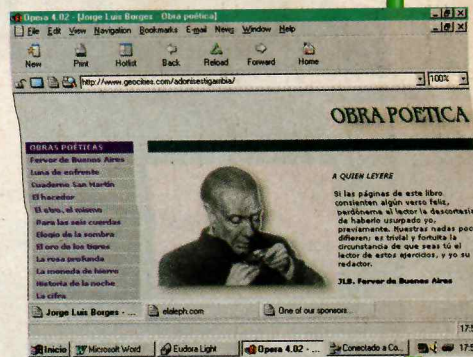
Inés Herrero

¡A explorar la Web!

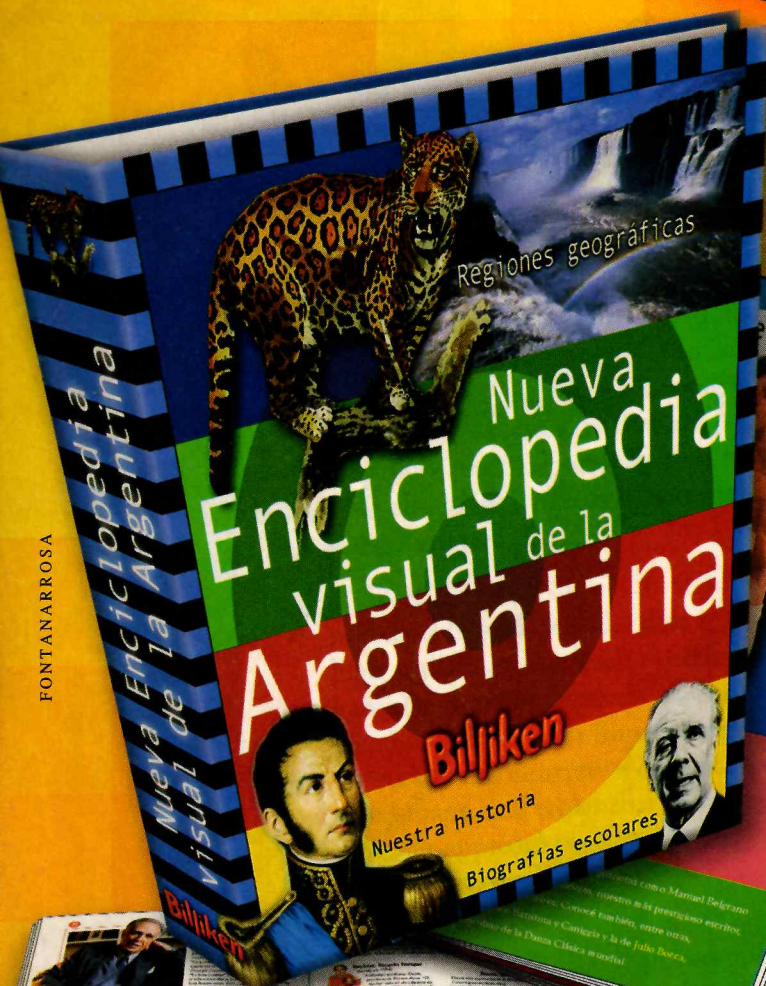
www.geocities.com/adonisesigargibial

www.fundación-jrj.es/antologia.htm

www.poesía-castellana.com/argentinos/



Con Billiken Seguí



Nueva Enciclopedia Visual de la Argentina

**¡Gratis,
un nuevo fascículo!**

Tema: Biografías Escolares.

- Para seguir recorriendo cada rincón de nuestra tierra, sus paisajes, su flora y su fauna.
- Conocer su gente, leyendas, tradiciones, y la historia de quienes forjaron la patria.
- Las biografías de personajes destacados de nuestra ciencia, deporte y cultura.
- Una obra de consulta ágil y entretenida para toda la familia.
- Con mapas, cuadros, infografías, y el mejor material fotográfico.



Mi Primera Biblia

**¡El tomo 2
de tapas duras
Gratis!**

- Una excepcional adaptación del Libro Sagrado, especialmente realizada e ilustrada por Billiken, con un lenguaje vivo que mantiene toda la poesía de los textos originales.
- Para seguir leyendo la Palabra de Dios, con Abraham, su hijo Isaac, y la destrucción de Sodoma y Gomorra.
- En una colección de 20 tomos de 32 páginas a todo color y gran calidad de encuadernación.



COMPROMISO

Billiken

Más Revista. Más Diversión

n, querés más. on todo.

¡y más! **¡Regalos
larguissimiisimos!**

12 espectaculares
lápices de colores
para la cartuchera Billiken.

Sabetodo Internet



**4 ¡Nuevas
fichas!**

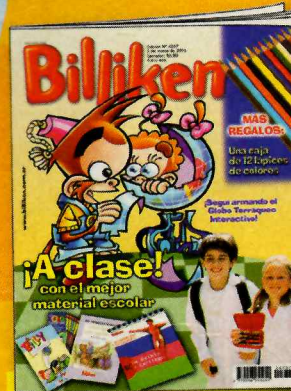
- Un apasionante juego de preguntas y respuestas para ser un experto en Internet.
- Con consejos, trucos y secretos sobre Correo electrónico, www y Navegación.

**Globo terráqueo
interactivo Billiken**

- Un extraordinario mundo corpóreo.
- Tiene divisiones especiales para conocer el interior de la Tierra, las partes de un volcán, las capas de la atmósfera, y el fondo marino.



**¡Para seguir
armando!
El Pie del Globo
Terráqueo**



Ya salió todo con la revista **\$3⁹⁰**

Billiken

Querés más. Querés Billiken.

Más Información.

Una enciclopedia sorprendente

Nuestro **segundo CD de regalo** contiene una versión de prueba de la **Enciclopedia Encarta 2001 de Microsoft**. Tal como podés ver en esta pantalla, que aparece luego de la instalación, este ejemplar especial de la enciclopedia **funciona solamente por 21 días o 42 usos**, lo que suceda primero, y **no tiene soporte de los fabricantes**.

La primera pantalla contiene un menú con las distintas posibilidades que te ofrece el CD: el **buscador**, listo para encontrar lo que necesites; la **línea del tiempo**, muy completa y que llega hasta fines del siglo XX, y los **elementos multimedia** (sonido, videos, animaciones).

Luego de la instalación ingresá una palabra, y verás aparecer en tu monitor un despliegue impresionante de fotografías y textos. Este CD tiene todas las definiciones, desde la A a la Z, muchas fotos y algunas animaciones. El contenido completo ocupa 3 CD. Podés imprimir lo que desees durante el tiempo de uso. ¡Aprovechala!



Bienvenido a la Versión de prueba de la Enciclopedia Encarta 2001, una edición para que conozca la enciclopedia multimedia por excelencia. Le quedan 20 días o 41 posibilidades de utilizar el producto, lo que suceda primero. Una vez finalizado el período de prueba, no podrá volver a ejecutar esta versión de prueba en su PC.



Firewall, protector anti-hacker

REGALO EXTRA



Un programa que avisa cuando un **hacker** intenta entrar en una compu se llama **firewall** (tabique o pared corta fuego). Y entre los programas que te defienden existe uno de distribución gratuita, **Zone Alarm**.

Para que te sea más fácil usarlo, lo pusimos en la carpeta **Firewall** de nuestro **CD con el juego de regalo**. Copialo al escritorio de tu compu y

podrás instalarlo sin problemas. Recordá que como es un programa gratuito **no tiene soporte de los fabricantes**.



zonalarm.exe

La ciudad futurista es un verdadero laberinto tridimensional en el que es muy fácil perderse.

Un marco blanco y la palabra "TARGET" te señalarán claramente a quién tenés que capturar.

Hay diez armas diferentes disponibles. Desde una simple ametralladora hasta poderosas bombas.

Alice en el

BASADO EN EL LIBRO DE LEWIS CARROLL,

ALICE ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS INNOVADORES DEL A



país de las pesadillas

En Electronic Arts pensaron que sería interesante hacer un juego sobre la encantadora **Alicia**. Sin embargo, a medida que el proyecto fue avanzando, lo de "encantadora" quedó de lado. La protagonista se parece más a una joven Morticia Adams, pálida y sombría, que a la niña de dorados rulos del libro original. El resto de los personajes sufrió una transformación parecida. La historia también cambió. Siendo una niña, la casa de Alicia se incendió. Pobrecita, a duras penas pudo salvar su vida, pero no se recuperó del trauma. El argumento del juego está constituido por las pesadillas y delirios que la acosan desde entonces. Su mayor enemiga es la **Reina de Corazones**, contra cuyos guardias deberá pelear a lo largo de todo el juego. Sus compañeros son el conejo al que persigue todo el tiempo y el gato de **Cheshire**, que aparece fantasmalmente para darle pistas en los momentos difíciles. Los gráficos del Alice están sin duda

entre los mejores, no sólo por la calidad y el gran nivel de detalle que poseen sino también por el maravilloso trabajo de diseño. Es un mundo de **pesadilla** habitado por un montón de criaturas fantásticas y monstruosas donde la belleza y el horror se mezclan en partes iguales. Grandes abismos, escaleras larguísimas y edificios imposibles son los decorados habituales. Controlar a Alicia es bastante sencillo utilizando el *mouse* y algunas teclas. El ángulo y la posición de la cámara son excelentes, pero hay algunos momentos (pocos, por suerte) en los que no permiten seguir el desarrollo de la acción correctamente. El nivel de dificultad es alto, pero no tanto como para resultar frustrante y el juego ofrece en todo momento nuevos desafíos. Muy recomendable para todos los amantes de las películas de terror.

Diego Sasturain

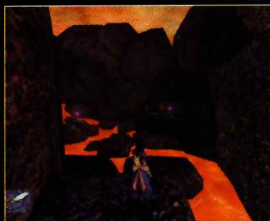
RANKING	
ARGUMENTO	9
GRÁFICOS	10
SONIDOS	9
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	9,25



Alice tiene un sistema de mira que ayuda a apuntar. Es práctico y fácil de usar.



A lo largo del desarrollo van apareciendo distintas armas. El cuchillo es la básica.



Una de las contras de Alice es que no permite guardar en medio de un nivel.



Los gráficos son de los mejores vistos últimamente. El juego utiliza el motor de Quake 3.

FICHA

Nombre: American Mc Gee's Alice - Distribuidor: Microbyte - Editor: Electronics Arts - Compañía: Rogue Entertainment - Requerimientos mínimos: PC Pentium II 400 MHz, 64 MB de RAM, CD 4X, 600 MB de espacio en disco, tarjeta aceleradora 3D de 16 MB, Windows 95/98/ME, DirectX 7.

El más completo

ESTA NUEVA EDICIÓN DE F1 2000 TIENE MUCHAS E IMPORTANTES MEJORAS



Dentro del mundo de los juegos, las ediciones especiales suelen no valer mucho la pena, ya que la mayoría de las veces incorporan muy pocas novedades respecto del original. Sin embargo, no es ese el caso con **F1 2000 Championship Season**, recientemente lanzado por **EA Sports**. Esta edición corrige los defectos más notorios de su predecesor e incorpora una serie de mejoras realmente valiosas, que lo hacen mucho más accesible para los corredores menos experimentados.

En primer lugar figura la **Escuela de Pilotos**, muy útil para adquirir rápidamente la habilidad necesaria para controlar estos bólidos. Una vez realizado el entrenamiento, que consta de muchas pruebas, el juego tiene una serie de "asistentes" para los distintos aspectos del manejo, como el frenado y la dirección, que pueden activarse y desactivarse durante las carreras con las teclas de funciones. También se puede configurar la sensibilidad de los controles y sus puntos muertos. Los principiantes deberían comenzar a correr con todos los asistentes funcionando e ir desactivándolos a

medida que adquieran experiencia. Otra novedad de esta edición es la nueva inteligencia artificial mejorada en los coches controlados por la computadora, ahora los "pilotos" de la compu hasta cometen errores. Estas posibilidades, junto con muchas otras más, le dan a **F1 2000 Championship Season** una gran flexibilidad. De acuerdo con la configuración y el nivel de dificultad elegido, este juego puede ser tanto un exigente simulador como un divertido y relativamente sencillo juego de carreras tipo arcade.

Andrés Rotania



RANKING

ARGUMENTO 10

GRÁFICOS 9

SONIDOS 8

DIVERSIÓN 9

PROMEDIO

9



Los autos tienen sus prestaciones reales. Las Ferrari son más rápidas que los Minardi.



La información en pantalla durante las carreras es clara y completa.



Esta versión incorpora las últimas modificaciones hechas en los circuitos.



La inteligencia artificial mejorada es una de las novedades más importantes.

FICHA

Nombre: F1 2000 Championship Season - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** EA Sports - **Compañía:** EA Sports - **Dificultad:** Variable - **Requerimientos mínimos:** Pc Pentium 233 Mhz, 64 MB de RAM, tarjeta de video SVGA de 4 MB, CD 4X, 150 MB de espacio en disco, Windows 95/98, DirectX 7.0a.

Robots a la carga

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE UN JUEGO DE COMBATE FUTURISTA QUE ESTÁ ENTRE LOS MEJORES DEL MERCADO.

Ahora comentamos nada menos que la cuarta entrega de la serie **MechWarrior**, que lleva varios años acompañándonos. Para los que no conocen esta saga, aquí se trata de pilotear robots de combate terrestre. El título está organizado en distintas misiones que hay que superar para seguir avanzando en la historia. Las misiones, como corresponde, van aumentando paulatinamente de dificultad. Estos robots o *mechs* son bastante sencillos de pilotear y se pueden controlar muy bien con la combinación *mouse*-teclado. Hay dos controles de dirección, uno para las piernas y otro para el torso, que gira de manera independiente, como la torreta de un tanque de guerra. Además, contás con armas primarias y secundarias que se pueden combinar. Otra de las características importantes que tiene este juego es que se pueden modificar los *mechs* a gusto, mejorándolos en cuanto a blindaje, armamento, etc. La variedad de estos robots, por otra parte, es impresionante, ya que hay veintitún modelos de distintos tipos y tama-

ños, desde los más chicos y veloces, que son de exploración y ataque rápido, hasta los gigantescos monstruos de combate pesado, de cien toneladas, nada menos. Comparado con la edición anterior, esta cuarta versión presenta algunas mejoras, pero pierde en otras áreas. Los movimientos y el sonido de los *mechs* son más reales y resulta más satisfactorio que nunca, pero los escenarios son un poco planos y no muy variados. Las misiones, por otra parte, se ven algo lineales y esquemáticas. Otra de las contras de este producto es que está en inglés y las órdenes durante las batallas serán inentendibles para los que no dominen el idioma. Pese a estas dificultades, sin embargo, **MechWarrior 4** es un **buen juego** y ofrece convincentemente toda la acción de los combates del futuro.

Analía Firpo

RANKING

ARGUMENTO **8**

GRÁFICOS **8**

SONIDOS **8**

DIVERSIÓN **9**

PROMEDIO

8.25

La interfase durante el juego es bastante clara y está diseñada para evitar equivocaciones.

Las misiones se desarrollan en distintos escenarios, desde ciudades hasta desiertos helados.

Los sistemas de mira y disparo son claros. Hay que conocer bien las armas para aprovecharlas.

En el *Mech Lab* se pueden modificar los robots a gusto e incluso combinar distintas partes.

FICHA

Nombre: MechWarrior 4: Vengeance
- Distribuidor: Microbyte - Editor: Microsoft - Compañía: Microsoft -
Jugadores: 32 (red) -
Requerimientos: PC Pentium II 300 MHz, 64 MB de RAM, 775 MB de espacio en disco, placa de video 3D, Windows 95/98, DirectX 7.0.

NINTENDO 64

PAPER
MARIO™

Mario al ataque

ROL CON TODO EL
ENCANTO DE NINTENDO

GAME BOY

MARIO
TENNIS

Ahora portátil

OTRO ÉXITO DEPORTIVO
PARA NINTENDO.

PLAYSTATION



El fin de una época

PRESENTAMOS EL ÚLTIMO FINAL
FANTASY PARA PLAYSTATION

SEGA DREAMCAST

MESSENGER™
CON TROPICANA EN EL TÍTULO Y LOGO

Carreras de las mejores

OTRO GRAN TÍTULO DE
MANEJO PARA LA DREAMCAST

Este nuevo lanzamiento de **Nintendo** tiene muchas novedades para ofrecer. En primer lugar, es un juego de rol. En segundo, está realizado en 2D y los gráficos son de lo más originales ya que todos los personajes son figuritas de papel que se destacan sobre fondos tridimensionales. El objetivo del juego es derrotar a **Bowser**, que controla el país de las estrellas y tiene la varita mágica en su poder. **Paper Mario** tiene todos los elementos de un juego de rol, como los compañeros de aventuras, la magia y los combates por turnos, pero simplificados. **Paper Mario** es un excelente entretenimiento, relativamente fácil de jugar y apasionante a la vez.

La versión portátil de **Mario Tennis** es uno de los mejores juegos de deportes creados para esta consola. El estudio Camelot logró un juego con muy buenos controles y gráficos excelentes dentro de las limitadas posibilidades de la **Game Boy Color**. El modo de juego más interesante es **Mario Tour**. Su característica más importante es que permite entrenar jugadores y luego transferirlos a la versión de **N64** por medio del accesorio **Transfer Pak**. Estos jugadores son dos chicos y dos chicas que no están se encuentran en la versión original para la consola grande. También se puede jugar de a dos, ya sea en *singles* o dobles, conectando dos **Game Boy Color** por medio del cable **Game Link**.

Este es el último título de esta serie que se desarrolla para la **PlayStation**, ya que los que vendrán sólo podrán jugarse en la **PS2**. El juego mantiene el estilo de juego de los anteriores y exitosismos **VII** y **VIII**, por lo que nadie saldrá defraudado a no ser que espere un producto realmente diferente. La parte gráfica recuerda a los primeros títulos de la serie. En esta entrega el interés está puesto más en los personajes y sus emociones más que en la historia. Esta, si bien es común, es un poco lineal y menos rica que las anteriores. El sistema de combate es de los más balanceados de la serie. Como último detalle, la gente de Square ha puesto en esta entrega mucho humor, que le da a este juego un atractivo extra.

A la gran cantidad de buenos juegos de manejo que ya había disponibles para la Dreamcast, ahora se suma **Metropolis Street Racer**. Este es un título novedoso y atrapante que combina la accesibilidad de juegos tipo arcade como **Ridge Racer** con la exigencia de los simuladores al estilo de **Gran Turismo**. Este juego requiere mucha práctica, ya que el nivel de dificultad es muy alto y la curva de aprendizaje es muy lenta. Dependiendo de como se logre superar un nivel se obtendrán más o menos beneficios y autos nuevos. De esta manera, **Metropolis Street Racer** obliga a pulir el estilo de manejo al máximo. Acompañado con una gráfica excelente, nada mejor para los fanáticos de las carreras.



Mario Paper es un juego único, tanto por su gráfica como por su estilo de juego.



RANKING

ARGUMENTO 9

GRÁFICOS 9

SONIDOS 8

DIVERSIÓN 10

PROMEDIO

9

FICHA

NOMBRE Paper Mario

EDITOR Nintendo

COMPANÍA Intelligent Systems

JUGADORES 1

PERIFÉRICOS Controller Pak.



Los jugadores entrenados en este juego se pueden transferir a la versión grande.



RANKING

ARGUMENTO 9

GRÁFICOS 9

SONIDOS 8

DIVERSIÓN 10

PROMEDIO

9

FICHA

NOMBRE Mario Tennis GBC

EDITOR Nintendo

COMPANÍA Camelot

JUGADORES 1

PERIFÉRICOS Periféricos: Transfer Pak.



Square y Final Fantasy se despiden de la PlayStation con un título excelente.



RANKING

ARGUMENTO 9

GRÁFICOS 8

SONIDOS 8

DIVERSIÓN 9

PROMEDIO

8,5

FICHA

NOMBRE Final Fantasy IX

EDITOR Sony

COMPANÍA Square Soft

JUGADORES 1

PERIFÉRICOS Analog Memory Card.



Por su nivel de dificultad, este juego es adecuado para los más fanáticos.



RANKING

ARGUMENTO 9

GRÁFICOS 8

SONIDOS 9

DIVERSIÓN 10

PROMEDIO

9

FICHA

NOMBRE Metropolis Street Racer

EDITOR Sega

COMPANÍA Bizarre Creations

JUGADORES 2

PERIFÉRICOS Analog Steering Wheel.

Primer juego

RAYMAN Y LOS GLOBOX ANFITRIONAN ESTE COMPLETO PROGRAMA

Este es uno de los pocos títulos para los chiquitos de verdad, ya que está elaborado para niños de entre dos y cuatro años. **Mi primer Rayman** comprende una serie de entretenimientos pensados para **estimular** la creatividad y **divertir** al mismo tiempo. Hay actividades pedagógicas, recreativas e interactivas. A las primeras se accede haciendo clic sobre las distintas partes del cuerpo de **Rayman**. Entre ellas

hay cuentos, pruebas de memoria, un pequeño programa de dibujo, diferentes rompecabezas y un divertido taller de música. Cada área de entretenimientos tiene tres niveles de complejidad. Las actividades recreativas son las más simples. Todos los elementos de la pantalla son interactivos y tienen algún secreto escondido que se descubre al pasar el puntero

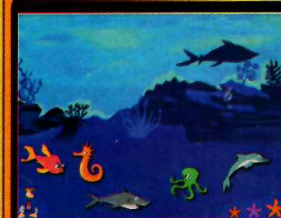
del *mouse* —con forma de mano— sobre ellos. La presentación es excelente. **Rayman** y los **Globox** son personajes simpáticos y están bien realizados. Los gráficos son claros, muy atractivos y todas las acciones van acompañadas por sonidos imaginativos y graciosos. El sistema de navegación entre los distintos capítulos es muy fácil hasta para los más chicos, ya que la interfase tiene muy pocos elementos; son simples e intuitivos.

Mi primer Rayman es uno de los pocos productos orientados a chicos tan chicos, ideal para que comiencen a familiarizarse con la computadora mientras se entretienen.

Andrés Rotania

CALIFICACIÓN

muy bueno



Los escenarios de **Mi primer Rayman** son muy atractivos para los chicos.



El diseño de las actividades es muy dinámico y se consiguen efectos sorprendentes.



Desde la pantalla de presentación se accede a todas las actividades del programa.



Aunque conviene instalarlo, **Mi primer Rayman** puede "correr" directamente desde el CD.

FICHA

Nombre. **Mi primer Rayman** - Distribuidor. Microbyte - Editor. Ubi Soft - Compañía. Ubi Soft - Requerimientos mínimos: Pentium 266 MHz, 64 MB de RAM, video 640 x 480 en 16 bits, CD ROM 24 X, Windows 95/98.



Nivel X

Visitá la página de Nivel X en: www.magic.com.ar/nivelx

La cueva

TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS (Y L



PC

American McGee's Alice

Hay un montón de trucos para nuestro juego del mes de este número. Aquí están.

Para ingresar cualquiera de estos trucos, primero tienen que activar la consola en la pantalla de **Opciones del juego**. Para cargarla en la pantalla, presionen la tecla que está junto al número 1.

Después tipeen los códigos y den **Enter** para activarlos.

Regular la distancia de la cámara

El número que va después del guión indica la distancia. Cuanto más alto es el número, más lejos se va la cámara.

cg_cameradist -45 / ver en primera persona.

cg_cameradist -128 / distancia normal.

Prueben con otros valores, a ver qué pasa.

Obtener armas y objetos

give all / obtener todas las armas y munición.

give [nombre del objeto] / conseguir un objeto específico.

Nombres de objetos

Nota: El comando **demondice** lo pueden usar repetidas veces para obtener los tres dados.

w_knife.tik

w_cards.tik

w_mallet.tik

w_jackbomb.tik

w_eyestaff.tik

w_icewand.tik

w_jacks.tik

w_blounderbuss.tik

w_demondice.tik

w_ragebox.tik

Cambiar de nivel

Para avanzar de nivel automáticamente tienen que usar el comando

funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rches
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wches1
wches2
wforest

Otros códigos

código / efecto

god / modo dios.

wuss / todas las armas.

noclip / modo *No Clipping*.

health [1-100] / salud entre uno cien de acuerdo con el número ingresado.

notarget / invisibilidad.

F1 2000

Velocidad doble

Creen un perfil de jugador con el nombre **Damon Hill** y su auto tendrá el doble de velocidad.

Simplemente el mejor

Durante el juego, tipeen "**Hakkinen is the best**" y obtendrán el auto de Hakkinen pero súper rápido. Pueden hacer esto con todos los nombres.

PLAYSTATION

Final Fantasy IX

La última parte de **Final Fantasy** para **PlayStation** ya salió y aquí van algunos trucos.

Como obtener la Robe Of Lords

Hay cuatro maneras de conseguir esta túnica, y son las siguientes.

1 La primera es jugar al **Chocobo Hot and Cold** (caliente y frío), ganar 10.000 puntos y salvarlos para la túnica hablando con **Mene**.

2 Este método consiste en cumplir con **Stellazio**, buscando las monedas zodiacales. Entréguele la moneda número doce a la reina **Stella** y ella los recompensará con el manto.

3 Derroten a **Hades** para poder acceder al **Legendary Synthesis Shop**. Deben tener un manto blanco (**White Robe**), uno negro (**Black Robe**) y 30.000 Gil para obtener el manto.

4 Este método consiste en robarlo utilizando a **Zidane**. Algunos jefes como **Ozma** y **Hades** llevan un **Robe Of Lords**. Utilicen la habilidad de **Zidane Master Thief** que éste puede aprender usando los guantes **Thief Gloves**, que se consiguen en la casa de remates de **Treno** (*Treno's Auction House*). También deben utilizar la habilidad de bandido (**Bandit Ability**) que pueden aprender de **Mithril Dagger**. Usen también el **brazalete N-Kai** para asegurar que **Zidane** pueda robar el manto.

Vestimentas alternativas

Cuando estén en la caverna helada y hayan derrotado sin usar magia al monstruo gigante llamado por el hombrecito, éste se rendirá, les entregará un ítem y saldrá corriendo. Luego vayan al poblado de **Deli** y podrán cambiar ese ítem por una ropa distinta en el hotel.

Minijuego de Black Jack

Cuando termina el juego y aparece el cartel de "The End", presionen **R2**, **L1**, **R2**, **R2**, **Arriba**, **X**, **Derecha**, **Círculo**, **Abajo**, **Triángulo**, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, **Cuadrado**, **Cuadrado**.

Oirán un sonido y al presionar **Start** podrán comenzar a jugar a este conocido entretenimiento de casino. Sólo funciona en la versión japonesa.

NINTENDO 64

Paper Mario

Aquí van los trucos para el último juego de Mario, lanzado hace poco por Nintendo.

Hechizos especiales

Vayan al callejón que está junto a la casa de **Toad** en **Dry Dry Outpost**.

Salten por encima de la caja de la izquierda y la cámara girará revelando una zona secreta. Hablen con **Merlee** para aprender acerca de sus encantos especiales. De acuerdo a cuanto dinero gasten, ella los ayudará durante y después de las batallas. Los hechizos se desvanecen después de un cierto período de tiempo, pero hasta ese momento les darán un poder de ataque extra y más monedas después de los combates.

Corazones secretos

En **Pleasant Path**, en la señal para ir a la fortaleza o a **Koopa Village**, encontrarán tres mástiles a rayas azules. Si corren alrededor del mástil de la izquierda parecerá un grupo de corazones secretos.

Sala de juegos secreta

En **Toad Town**, vayan hacia el sur hasta llegar a **Li'l Oink Farm**. No bien ingresen a esta zona, vayan a la izquierda y encontrarán un angosto pasadizo. Golpeen el árbol con el martillo y aparecerá una cañería en el lado derecho. Ahora podrán ingresar a la sala, pero para poder jugar deberán disponer de una carta de oro o de plata.

Música de Mario clásica

Vayan a la tercera casa de **Koopa Village**. Párense frente a la radio y cambien las emisoras presionando el botón **A**. Seleccionen la estación **Golden Oldies** para escuchar los temas clásicos de los juegos de Mario.

SEGA DREAMCAST

Metropolis Street Racer

Aquí van algunos trucos para este súper nuevo juego de carreras urbanas de SEGA.

Habilitar el Honda S2000

Este auto estará a su disposición una vez que terminen el juego en **Modo Quest**. Cuando carguen el juego nuevamente podrán comprarlo.

Disponer del Porsche 911

Terminen el **Modo Quest** dos veces y podrán jugar con el **Porsche 911**.

Nunca perder un Kudo

Cuando estén por perder una carrera, presionen **A**, **B**, **X**, **Y**, **Start**, todo al mismo tiempo. Eso los llevará a la pantalla de presentación. Vuelvan a su último juego guardado y verán que tienen los mismos kudos que antes.

Kudos extra

Para obtener más kudos, seleccionen **Hot Lap Challenge** sin límite de tiempo, derroten el tiempo límite que hayan seleccionado y pasen todo el tiempo que puedan dando vueltas sobre sí mismos, girando todo hacia el costado y manteniendo presionado el **freno de mano**. Sus puntos de estilo (*style points*) aumentarán un montón y tendrán más kudos.

GAME BOY

Mario Tennis

Estos trucos los ayudarán a progresar en el juego para Game Boy que comentamos este mes.

Juego más difícil

En la pantalla de títulos presionen **L, L, R, L, R, Select**. Si oyen un ruidito, es que han ingresado bien el truco.

Jugar como Wario o Rush

Derroten el juego en *singles* cinco veces jugando con **Mario**, cinco veces más jugando con **Luigi** y cinco con **Donkey Kong**. Una vez que lo hayan hecho podrán jugar con **Wario** y con **Rush** (el perro de **Mega Man**).

Súper saque

Cuando les toque sacar, lancen la pelota con el botón **A**, esperen dos segundos y golpéenla con **B**. Si lo hacen bien oirán como un silbido.

Súper saque 2

Lancen la pelota al aire con **A** o **B**. Esperen dos segundos, y golpeen

Gamefanáticos veloces

Este mes, los que se llevan un súper juego de regalo son **Juan Francisco Damiani**, de **Médanos**, **Pcia. de Buenos Aires**, **Alejandro A. Gómez**, de **Alicia**, **Pcia. Córdoba**, **Juan José Zara**, de **Villa Adelina**, **Pcia. de Buenos Aires**, **Diego Said Menlled**, de **Lago Puelo**, **Pcia. de Chubut** y **Cristian Zangaro**, de **Capital Federal**.

¡Felicitaciones!

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco gamefanáticos más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. de regalo. Por favor, completá con nombre, apellido, dirección y código postal.

¡Suerte!!

la pelota presionando **Arriba + A**.

Impasable

Si juegan con alguno de los personajes más chiquitos, como **Toad** o **Koopa Troopa**, tendrán un truco extra. Manteniendo presionado **Izquierda** o **Derecha** y pulsando **A**, el personaje se lanzará detrás de la pelota. Ya sea que estén jugando *singles* o *dobles*, si se paran pasando la línea que divide horizontalmente en dos su propia mitad de la cancha, es casi imposible que la pelota los supere. Lanzándose como indicamos antes, ustedes podrán golpear la pelota y nunca se irá de la cancha.



Vos lo pediste

lo derrotan, accederán a un nuevo modo de juego.

Pikachu que habla

Para tener un Pikachu parlanchín, deben cargarlo desde una versión **Amarilla**. Los que vienen en las versiones **Roja** y **Azul** no hablan.

Psyduck con la técnica Amnesia

Esta poderosa técnica de **Psyduck** es difícil de obtener y está bien escondida en **Pokémon Stadium**. Para conseguir un **Psyduck** que la maneje, tienen que registrar todos sus 151 pokémon en el **Hall of Fame**. Cada vez que derroten un torneo, sus seis Pokémon ingresarán al **Hall**. Una vez que hayan terminado este arduo trabajo, recibirán como premio al **Psyduck** sabio.

¡Cuidado con Missingno!

El origen de este misterioso pokémon es incierto, y la mayoría de las veces aparece como una mancha de puntos y reemplaza a aquellos pokémon que no pueden ser capturados en alguna de las versiones. Hay también quienes dicen que es producto de un error de programación de **Nintendo**. En todo caso, no lo capturen en la **Game Boy** y menos aún lo transfieran a **Pokémon Stadium**. Arruinará el juego y no se podrá seguir.

Cómo hacer más daño

Para aumentar el efecto de una movida de ataque, mantengan presionado **A** mientras la descripción del ataque está en la pantalla del juego.

Mega Man X5 (PlayStation)

Estos trucos llegan a pedido de nuestro amigo **Iñaki**, un gran lec-

tor de la revista.

Súper armadura para Zero

Para conseguir la **Ultimate Armor** (Súper Armadura) para **Zero**, tienen que elegirlo en la pantalla de selección de personajes y pulsar: **Abajo, Abajo, Arriba (9 veces)**.

Súper armadura para X

Este truco funciona igual que el anterior, pero después de resaltar a **X**, tienen que presionar: **Arriba, Arriba, Abajo (nueve veces)**.

Si ingresan bien los códigos, en ambos casos oirán un sonido de campana.

Tomb Raider III (PC)

Nuestro lector **Lucas Martinelli** nos pidió trucos para este conocido juego, y aquí los publicamos respondiendo a su pedido.

Todas las armas

Para obtener todas las armas y municiones, tienen que realizar las siguientes acciones durante el juego:

- 1 Saquen las pistolas.
- 2 Un pequeño paso atrás.
- 3 Otro pequeño paso adelante.
- 4 Agáchense y levántense.
- 5 Hagan girar a Lara sobre sí misma tres veces.
- 6 Salten hacia atrás.

Saltear niveles

Para pasar el nivel en que estén jugando, tienen que repetir la misma secuencia que el truco anterior, pero el salto del final tienen que hacerlo hacia adelante.

Pokémon Stadium (N64)

Juan Cruz Magallanes, de **Azul, Pcia. de Buenos Aires**, nos pidió trucos para **Pokémon Stadium** y se los conseguimos. Aquí van.

Pokémon con colores alternativos

¿Se dieron cuenta de que algunos pokémon que aparecen en este juego tienen un color diferente? El secreto de los cambios de color está en los nombres que le den a sus pokémon y en su número de **ID** (identificación) de entrenadores que se les asignó cuando comenzaron un nuevo juego en la versiones **Azul, Roja o Amarilla** de **Game Boy**. Aquí hay algunos secretos que producirán efectos sorprendentes al darle nombre a sus pokémon.

Usen sólo minúsculas. Ej: poliwiirl.
Inviertan el orden de las sílabas. Ej: DRILLBEE.

Abrevien los nombres. Ej: Pika.

Combatir contra Mewtwo

Para enfrentar en una batalla de seis contra uno a este súper pokémon psíquico, tienen que derrotar al **Gym Leader Castle** y obtener trofeos en los diez torneos del **modo Stadium**. En la pantalla aparecerá una escena nocturna y comenzará un torneo *bonus* contra **Mewtwo**. Si

Vos lo

Rayman Gold (PC)

Alejandro A. Gómez nos envió trucos desde **Alicia, Pcia. Córdoba**. ¡Gracias Alejandro! Su nombre dice así:
"Tienen que escribir los trucos durante el juego. (en estos trucos no usé el teclado numérico)"

Truco / Función

Kom0ogdk / cinco vidas.
Trj89 / 99 vidas.
86e40g21 / todos los poderes.
2x2rmfmf / puño de oro.
o8feh / saltar al siguiente nivel.
4ctrepfj / acceso a los seis mundos.
b76b7081 / acceder al juego secreto.

Los primeros cinco trucos tan sólo funcionan con el Rayman clásico.

Rollercoaster Tycoon (PC)

Estos trucos llegan por cortesía de **Juan José Zara**, de **Villa Adelina, Pcia. de Buenos Aires** y nos cuenta que para activarlos hay que hacer clic sobre los visitantes y cuando aparezca una ventana de texto, ingresar los siguientes nombres:

John Wardley: Recorrerá el parque con continuos pensamientos.
dirán "¡WOW!".

John Mace: Pagará el doble por el juego que utilice.

Melanie Warn: Será a invitada feliz del parque.

Tony Day: Se comerá todas las

viaste

ueas que encuentre.

Sawyer: Le sacará fotos a absolutamente todo.

Foster: Recorrerá el parque ando cuadros al óleo.

Brayshaw: Será la visitante más ble.

Hill: Los kártings del parque más rápido.

Schumacher: Los kártings más rápido todavía.

er Instinct Gold (54)

Said Menlled, que vive en **Pueblo, Pcia. de Chubut,** nos ó estos trucos. En su carta nos que le gustaría verlos publicados. van algunos.

ugar con Gargos

onen **Z, B, A, L, A, Z,** esperen que eza la silueta y pulsen **Z, A, R, Z, A,**

er todas las opciones

ndo comience a aparecer el perfil onaje, aprieten **Z, B, A, L, A, Z.** Si cieron bien oirán la palabra "per-y dispondrán de todos los niveles ecesidad de terminar el juego.

os créditos

ualquier pantalla donde aparece storia de los personajes, presio- **Z, L, A, Z, A, R** para ver los créditos pletos del juego.

Seven Kingdoms (PC)

Nuestro amigo **Cristian Salgado** nos envió trucos, para este conocido juego de estrategia. Su e-mail dice lo siguiente:

"Aquí les mando unos trucos para Seven Kingdoms, que es un juego de estrategia en el que tienen que construir edificios, a la vez que alcanzar la mayor tecnología posible (catapultas, cañones, etc) y obtener uno de los siete dioses que presenta el juego para derrotar a tus enemigos.

Para activar el **Modo Trucos**, tienen que tipear **!!!@@@##** durante el juego y luego una de las siguientes letras.

C / agrega \$1000 a tu dinero.

M / muestra el mapa.

B / termina de construir el edificio seleccionado.

T / toda la tecnología.

V / agrega 1000 a tus reservas de comida.

' / te da veinte espías."

¡Gracias Cristian!

Ninja Shadow of Darkness (PlayStation)

Ricardo Brandan nos envió estos trucos para este juego. ¡Muchas gracias!

Vida infinita y todas las armas

Al comienzo del juego, presionen **Start** y pulsen **R2, L2, R2, L2** y después tres veces **L2**. Un sonido les indicará que lo hicieron bien.

Obtener distintas armas

Para obtener más armas, presionen tres veces **R2** y seis veces **L2**. Repitan toda la secuencia dos veces.

Debilitar al contrario

Para quitarle energía al adversario en el combate final, tienen que personar **Start, R2, R2, R2, L2, L2, L2.**



¿Te perdiste algún número de

COMPU Biliken

¡Ahora lo podés conseguir con sólo pedírselo a tu kiosquero amigo, que lo encargará especialmente a nuestro distribuidor!

Si tenés mucha, mucha urgencia, comunicate directamente con la editorial

los días **martes de 14 a 17 horas** y pedí con **Ejemplares Atrasados.**

Tenés que llamar al (011) **4331-4591 al 99,** interno **1357.**

¡Armá tu colección completa!



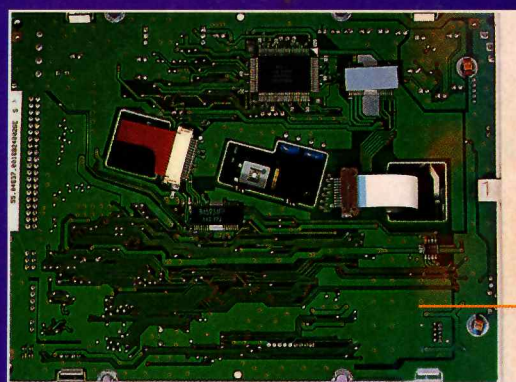


La lectora interna para PC o Mac tiene una **bandeja deslizante** donde se ubica el disco. Las iMac "tragan" el CD a través de una **ranura frontal**.

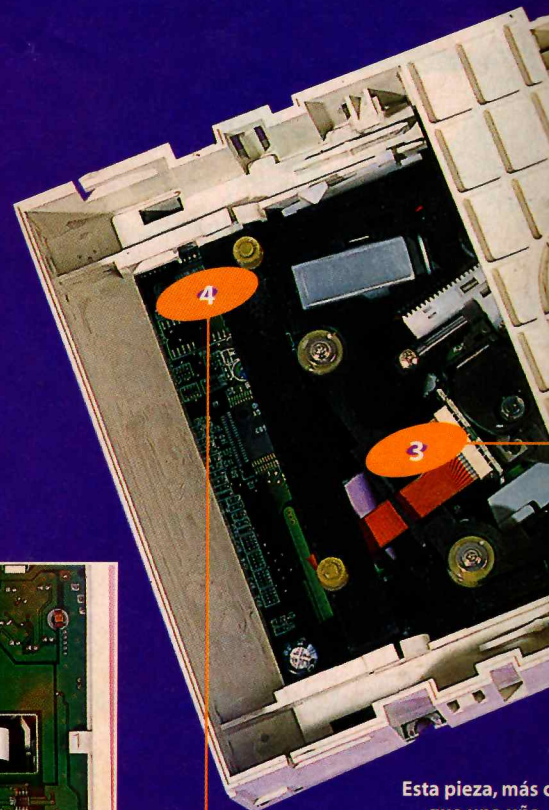
La maravilla compacta

ESCUCHAR MÚSICA, INSTALAR PROGRAMAS, DISFRUTAR LOS JUEGOS... TODO ESTO Y MUCHO MÁS SE PUEDE, GRACIAS A LA LECTORA DE CD. ¿VAMOS A CONOCERLA POR DENTRO?

Desde que se inventó el **disco compacto** hasta las actuales lectoras y grabadoras de **CD ROM** para PC, casi 20 años de investigación pusieron a nuestro alcance una maravilla. Diseñado para contener poco más de **70 minutos** de música digital, luego de la invención del MP3 llegó a tener **varias horas** de música comprimida; **miles de páginas**, si es una enciclopedia; **un juego** que nos entretiene por días y días o **un programa de computación** que nos permite realizar tareas complicadísimas. Los datos están grabados como microscópicos **huecos** dentro de discos de plástico, y la máquina capaz de extraer la información grabada es muy, muy compleja. Comencemos nuestra visita al corazón de la **reproductora de CD** de la mano de Lucas, el **tecnocurioso**.



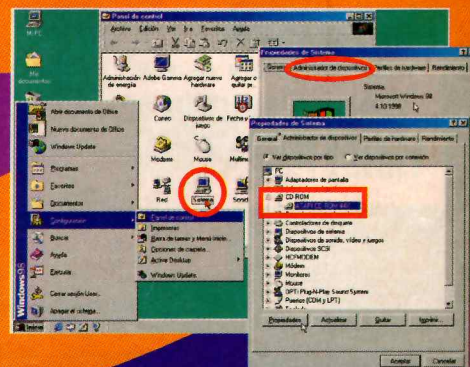
Esta es la **placa principal**, con los **circuitos** que convierten los pulsos de luz láser en señales eléctricas. También están allí los **controles del motor** que hace girar los discos.



Esta pieza, más que una uña, es el **generador de luz**. Los rayos de luz salen de aquí para leer el disco, rebotan en los datos y son enviados a los circuitos que los transforman en pulsos eléctricos.

Identificá tu CD

Para saber más datos sobre la máquina que está en tu PC, podés pedir un informe al sistema operativo. Si tenés Windows 95 o 98, desde el botón **Inicio** pasá a **Configuración** y de allí a **Panel de Control**. Entre los iconos verás **Sistema**. Un doble clic sobre él y aparecerá la pantalla **Propiedades de sistema**. ¡Paciencia, ya llegamos! Ahora, en la **pestaña Administrador de dispositivos**, por fin, todos los datos del lector de tu compu: fabricante, velocidad máxima, archivos necesarios para controlarlo.





Las partes más importantes de la reproductora de CD son 1 la bandeja porta CD, 2 el soporte del disco, que trabaja junto con el motor que está debajo, 3 el sistema captador que usa rayos láser y 4 las placas con circuitos de control.

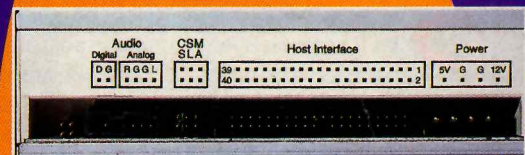


Los rayos láser salen a través de esta pequeña lente, parecida a una lupa, ubicada sobre el generador. Se la usa para concentrar la luz láser contra la superficie grabada del disco. Pero la luz vuelve a entrar, por el mismo lugar, conteniendo los pulsos de datos. ¡Y no se mezcla!



La información está grabada en el disco en forma de surcos; el bloque donde está el láser se mueve para alcanzar tanto la parte interior como el borde exterior.

Tecnodatos



Como todos los componentes de la compu, el reproductor de CD necesita energía eléctrica (se usa el conector de la derecha). Transmite datos a la placa madre usando el enchufe súper ancho del centro y le pasa información musical a la placa de sonido por medio de la ficha de la izquierda.



A la hora de elegir un reproductor de CD, un dato: la cifra acompañada por una X indica la velocidad máxima a que este equipo puede entregar información, comparada con un CD musical, al que se considera 1 x. El modelo de la foto lo hace 44 veces más rápido.

Lucas te da la posta

Y ahora no me digas que te dejaste un CD dentro de la máquina y la apagaste, y no sabés cómo sacar-

muy fácil. Conseguite uno de esos ganchos para papeles de metal brillante. Un clip. Enderezá una parte del alambre, hasta que tenga cuatro o cinco centímetros de largo. Mirá la tapa de la bandeja des-
 ante de la máquina. Y si no sabés qué es, fijate en las fotos de aquí arriba...

la mayoría de las máquinas de CD hay un pequeño agujero, debajo de la tapa de la bandeja. Pasá
 r allí el alambre; dentro de la máquina hay una traba que liberará la bandeja del CD cuando la empu-
 con el alambre. ¿Ya está? ¡Viste que era fácil!

asta la próxima, y saludos de Lucas.



Palabras en la Red

LAS LLAMADAS DE LARGA DISTANCIA SIEMPRE HAN SIDO COSTOSAS, HASTA QUE LLEGÓ LA TELEFONÍA POR INTERNET. CONECTATE Y ENTERATE.

Desde que se iniciaron las comunicaciones por Internet se intentó enviar mensajes con sonido a través de la Red. Fue relativamente fácil "atachar" archivos de ese tipo a mensajes de e-mail, pero pocos segundos de audio se transformaban en docenas de kilobytes. Hacía falta algo más simple y más natural, como... ¡usar el micrófono y los parlantes de la compu **mientras** dos máquinas estaban conectadas!

Cómo funciona

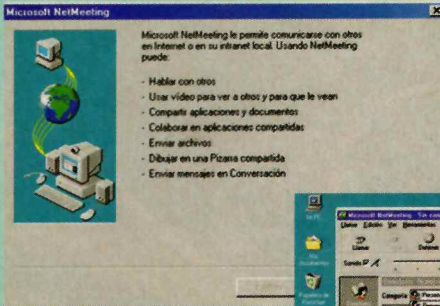
El sonido es captado por el **micrófono**, pasa a la **placa de sonido** donde es transformado en bytes y luego un **programa** especial (allí está el **secreto**) separa el contenido del archivo en grupos de bytes (se los llama "paquetes") y los envía a la Red. Del otro lado un programa del mismo tipo recibe los "paquetes", los pone en orden, porque a veces una parte del mensaje puede llegar antes que otras, y se los pasa a la placa de sonido. El sonido **reconstruido** sale de los parlantes, y aunque esto parezca magia, te escuchan aunque sea en Alaska.

Cuántos sistemas se utilizan

Podés comunicarte **de una PC a otra PC**. En ese caso las dos tienen que tener cargado el mismo programa, que puede ser gratuito o pago. También podés llamar **desde tu PC a una persona** que no tiene compu... mientras tenga teléfono, por supuesto. En ese caso, no todos los sistemas permiten llamadas gratuitas, así que te conviene averiguar

antes de comenzar la conexión. Y el último adelanto son las comunicaciones **de un teléfono a otro**, sin usar ninguna PC. Aunque no es tan simple. Realmente la llamada se hace con un **equipo especial**, al cual hay que conectar un teléfono. Dentro de ese aparato hay varios componentes familiares: un microprocesador, un modem, un sistema operativo y un programa para conectarse con Internet. Casi, casi, una compu. En estos casos la llamada no tiene un costo extra, pero estos accesorios no bajan de los 200 dólares, y hacen falta dos iguales. ¡Ah! por supuesto, aunque no se pague larga distancia, siempre hay que **pagar el servicio de Internet** y los **pulsos telefónicos locales**. Así que eso de "gratis" es parcial. De todas maneras, es otro uso de la Internet, ideal para compufanáticos. ¿Probamos? 

Rubén Borlenghi



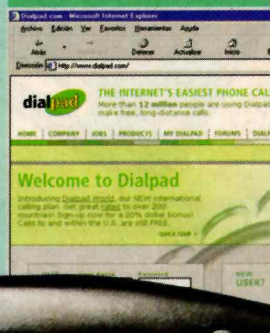
Microsoft NetMeeting

Microsoft NetMeeting le permite comunicarse con otros en Internet o en su intranet local. Usando NetMeeting puede:

- Hablar con otros
- Usar video para ver a otros y para que te vean
- Compartir aplicaciones y documentos
- Colaborar en aplicaciones compartidas
- Enviar archivos
- Dibujar en una Pizarra compartida
- Enviar mensajes en Conversación

Este programa es Net Meeting, un accesorio gratuito de Microsoft incluido en los discos de varios de sus productos. Si tenés cámara web, armás una "videocharla" en segundos.

Dos de los programas más usados son Dialpad, en www.dialpad.com y Net2phone, en www.net2phone.com. El primero es muy útil para realizar llamadas gratuitas a un teléfono de Estados Unidos.



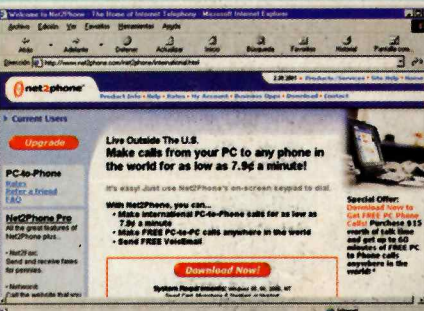
dialpad

THE INTERNET'S EASIEST PHONE CALL

More than 12 million people are using Dialpad right now, long-distance calls.

Welcome to Dialpad

Introducing Dialpad 2002, the 100% international calling plan. Get great rates on over 200 countries! Sign-up now for a 100% dollar refund! Call to and within the U.S. and 100 FREE!



Net2Phone

Live Outside the U.S. Make calls from your PC to any phone in the world for as low as 7.9¢ a minute!

It's easy! Just use Net2Phone's on-screen keypad to dial.

With Net2Phone, you can...

- Make international PC-to-Phone calls for as low as 7.9¢ a minute
- Make FREE PC-to-PC calls anywhere in the world
- Send FREE faxes!

Download Now!

System Requirements: Windows 95, 98, 9x, NT, Mac OS 7.5 or later, 16MB RAM, 28.8Kbps modem or faster

Para hacer llamadas internacionales gratuitas sólo necesitás la Internet y un aparato de éstos en cada punta de la línea. Ideal para los viajeros que llaman a casa a cada rato.



Mira da es pa cial

AQUÍ SE EXPLORA LA TIERRA Y EL ESPACIO, PERO TAMBIÉN SE CUIDA LA VISIÓN LA VISIÓN DE LOS CIBERNAUTAS.

En la zona de historias de astronautas de la NASA encontrarás más referencias de cómo esta institución diseñó distintos métodos para facilitar el control de sus equipos en medio de difícilísimas condiciones de iluminación o en falta de gravedad, lejos de la Tierra.



La versión sólo texto aparece en la pantalla mucho más rápido que la común.

Al dejar quieto el mouse aparecen los carteles descriptivos, que desaparecen al moverlo.

Como es la conocida página Web de la NASA, en www.nasa.gov, pero si mirás con cuidado, hay algo que se destaca: **carteles** que explican qué es cada imagen. También podés verlos cuando te conectás desde tu casa o el cole. Sólo hace falta que dejes quieto el mouse unos segundos sobre una foto o un dibujo, y aparecerá una **descripción**, como en: "esta

imagen dice NASA". Y así con las demás. También aparecen cuando el dibujo esconde un **link**, y en esos casos el cartel te anuncia a qué página vas a parar. ¿El motivo de la aparición de carteles? Colaborar con quienes tienen **problemas de visión**, para que puedan visitar el sitio sin problemas. Y allí no termina la ayuda. Para quienes tienen equipos de computación anticuados o conexiones

lentas a la Internet está la versión **sólo texto** (*text only*), que se alcanza haciendo clic en el **link** correspondiente. Como no hay imágenes, esas páginas bajan muy rápido. Dentro del texto se encuentran los **hipervínculos** para las fotos, de tal manera que al clickear sobre uno de ellos se obtiene la imagen correspondiente. Este tipo de páginas se usa también junto con **programas de lectu-**

ra de textos, que transforman los caracteres de la pantalla en **sonidos**, para que las personas que no pueden verlos escuchen su lectura y así puedan disfrutar de los conocimientos que les trae la Web. Así que, cuando te pregunten para qué sirven las compus, ya tenés otra respuesta para agregar a la lista. Y como sos un **computafánico**, esa lista es larga...

Micaela White

Diseño siglo XXI

CÓMO MODIFICAR UNA MAQUETA SIN CONSTRUIRLA, CÓMO CREAR UN AEROPUERTO SIN VISITARLO. REALIDAD VIRTUAL ES LA RESPUESTA.

Desde hace años, y gracias a las computadoras cada vez más poderosas, más chicas y más baratas, los científicos e ingenieros pudieron **proyectar** complicadas máquinas o grandes edificios, y **probar** cada parte de su diseño, sin el enorme gasto de **construir** maquetas o **armar** modelos. Esa técnica se llama **CAD**, Computer Aided Design (diseño asistido por computadora) y hoy te mostramos sus últimos adelantos.

Paredes de bytes

Las hermosas imágenes de engranajes, moléculas y aviones en la pantalla de un monitor ya te las mostramos en Compu. Eso ya es bastante común, pero lo que no es tan conocido son las **paredes transparentes**, donde se proyecta la imagen desde atrás. Es algo muy parecido a lo que podés ver en algunos recitales musicales. Pero los técnicos que arman estas proyecciones usan programas muy complejos para coordinar las imágenes, de tal manera que quien está dentro de la habitación sufre una **ilusión óptica** (no es otra cosa) y mueve, o cree mover con un guante especial, los objetos que se ven en las pantallas.

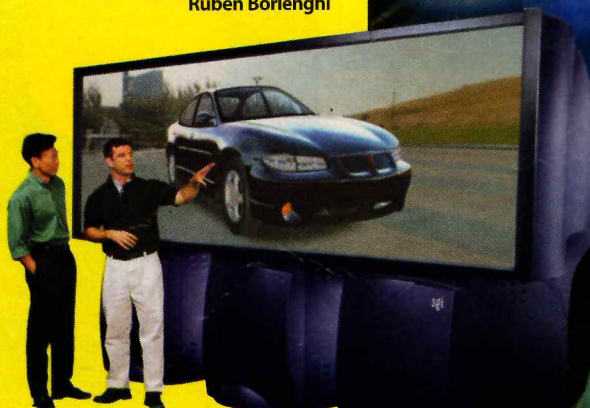
En todos los casos, las computadoras usan **programas especiales**, algunas veces adaptados para controlar **varios microprocesadores** al mismo tiempo, usando un sistema llamado **procesamiento paralelo**. Además es necesario que sean máquinas con gran velocidad, para cambiar las imágenes sin que los espectadores lo noten. Son muy



Dos de las computadoras usadas para controlar este tipo de imágenes, del tipo SGI Onyx, con diferentes tipos de memoria RAM y capacidad de disco. Usan un sistema operativo especial, el IRIX.

caras, y las fabrican empresas especializadas. Una de ellas es Clementina II, la amiga que conocimos meses atrás. Quién sabe... tal vez en pocos años estés manejando una máquina como esa. Te gustaría, ¿verdad?

Rubén Borlenghi



Esta máquina, un Reality Center, se emplea en una fábrica de automóviles para diseñar diferentes modelos. Tiene una pantalla plana de casi cuatro metros de largo. ¡Y además se desarma, para transportarla!

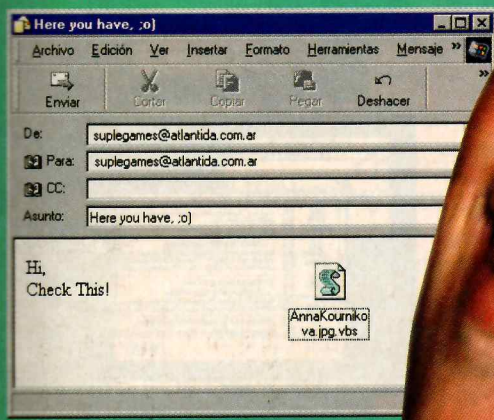
Dentro del simulador en 3D un técnico estudia un sistema de transporte de alta velocidad. Al fondo se ven las lentes de color del proyector de video.

Marzo viene complicado

LLEGÓ MARZO, ADEMÁS DE LA COMPU DE CASA USÁS LAS DEL COLE... ¡A CUIDARSE MÁS QUE NUNCA!

Para fanáticos del tenis

Este sí que es famoso. Parece que te ofrece una foto de la conocida tenista Anna Kournikova, pero contiene dos órdenes escondidas: tomar las direcciones de mail de los amigos del dueño de la compu atacada, y el 26 de enero, enviar email (miles de email...) a un negocio de computación de Holanda. El diseñador (un holandés) se auto-denunció en su página Web el 13 de febrero. E informó que empleó un programa para crear virus de un hacker argentino: "Kalamar". Según los especialistas, las víctimas de Kalamar/Kournikova (el virus fue identificado con los dos nombres) fueron varios centenares de miles en dos días.



Ranking

Los peores famosos del mes:

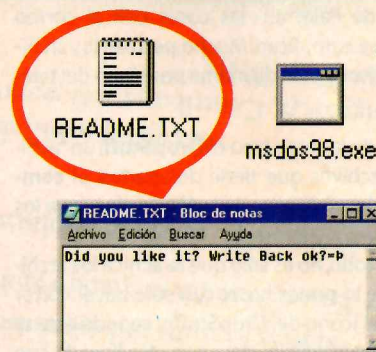
TROJ_MTX.A
VBS_KALAMAR.A
TROJ_APS.216576
TROJ_HYBRIS.B
VBS_KAKWORM.A
TROJ_HYBRIS.B
POLYBOOT-B
TROJ_SUB7.BONUS



Estos virus son detectados por varios antivirus que se venden en nuestro país, con precios desde 35 a 60 pesos. Actualizate y defendete, ¡es muy barato!

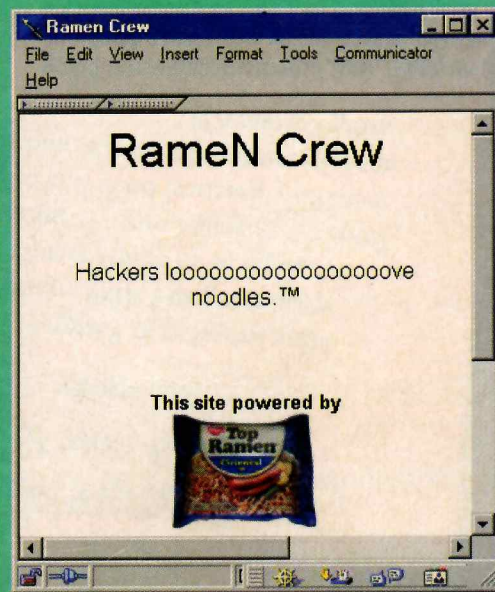
Un ladrón especializado

Aunque los disquetes se usan cada vez menos, es peligroso bajar la guardia, especialmente cuando los diseñadores de virus están a mil. Cualquier distracción sirve para abrirles la puerta. Una muestra: el ladrón de contraseñas TROJ_APS.216576. Su impresionante nombre esconde la cantidad de bytes que ocupa. Su función: cargarse en la memoria y capturar los "password" de quienes se conectan a AOL. El ejecutable msdos98.exe es uno de sus componentes.



Otro ataque contra Linux

Los seguidores de Compu recordarán nuestros comentarios sobre el sistema operativo Linux: que era muy bueno, que se instalaba en muchos servidores de Internet... Los diseñadores de virus también lo saben, y le hicieron un "regalito": Ramen, el primer virus que ataca servers que usan Linux. Además, estos hackers se creen graciosos: pusieron una foto de su alimento favorito (los "noodles", nidos de cabellos de ángel) dentro del código del virus.



Mini archivos

EMPIEZAN LAS CLASES Y LA CIRCULACIÓN DE ARCHIVOS ENTRE TUS COMPAÑEROS. PARA QUE NO TE RETEN POR EL TELÉFONO, ENVIÁ POR LA WEB TODO CHIQUITO COMO UN ALFILER.

Cuando comenzás a hacer trabajos especiales -o querés mandar una foto de Palermo- las cosas con el correo electrónico se complican. Mucho peso en los archivos son muchos gritos de mamá por el uso del teléfono.

Pero el dios de las Mac creó el **DropStuff**, un "achicador" de archivos que tiene dos partes: el **compresor** (que los reduce) y el **Stuffit Engine** (que los expande).

Lo mejor de todo, no es sólo que te achica los archivos, sino que lo podés hacer con sólo hacer correr ese archivo al icono del DropStuff, y cuando éste te llega, ya viene comprimido, y con sólo llevarlo con el mouse al **Stuffit** se descomprime. Así de fácil.

Con un solo botón

El DropStuff tiene capacidades automáticas. Esto significa que, para comprimir uno o más archivos o carpetas bastará con seleccionar sus iconos en el **Finder** y arrastarlos hasta el de la aplicación. Una vez finalizada la compresión, el **DropStuff** terminará su ejecución.

De todos modos, existe la forma "manual" de uso: se puede ejecutar el programa y seleccionar la opción "Stuff" del menú **file**, lo que abrirá un cuadro de diálogo con todos los archivos y la opción de agregarlos al listado de elementos a comprimir con un botón "Add". Posteriormente, con el botón

"Stuff" se completará la operación.

El menú "**Preferences**" ofrece varias alternativas divididas en tres categorías: **Stuffing** (para la creación de archivos comprimidos), **BinHexing** (para la creación de archivos con formato **.hqx**, ideales para ser enviados a través de **Internet**) y **Destination** (para la asignación de un nombre al nuevo archivo). Te da la posibilidad de borrar los archivos originales una vez que terminaste de comprimir, aunque es mejor que no lo hagas porque si cuando comprime el programa tiene algún error ya no vas a tener de dónde sacar el archivo original.

También podés crear un archivo **Self Extracting (.sea)** que puede abrir cualquiera que tenga una Mac, aunque no tenga el Stuff. En **Destination** te preguntará si el nombre del nuevo archivo será igual que el del original o no.

Cómo conseguirlo

El DropStuff está disponible en casi todos los **sites** que contienen **shareware** para Macintosh, como el **www.download.com**, aunque puede conseguirse **gratis** directamente en la página de Aladdyn, **www.aladdynsys.com**, que es la empresa que lo creó. Cuando te lo bajes vas a ver que viene con un manual que podés leer en SimpleText. ¡Una joyita!

Flavia Tomaello

1- shareware

Cuando lo bajes de la Web te va a aparecer el programa con estas ventanas en tu desktop.

2- expander

Cuando quieras volver a su tamaño un archivo que achicaste vas a usar esta ventana del Expander.

3- cambio plataforma

Para que elijas el tipo de archivo y el modo en que deseás guardarlo.

4- guardado de imágenes

Con este recurso podés cambiar el formato en que el programa te va a guardar el archivo.

5- cómo comprime

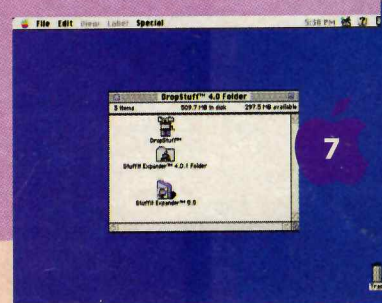
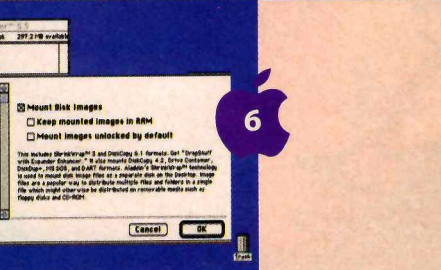
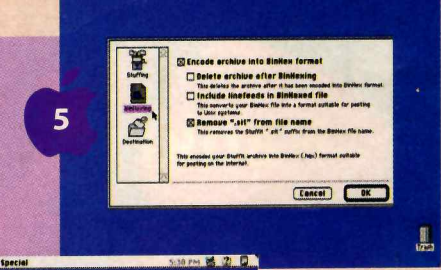
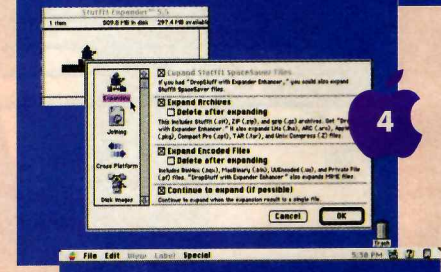
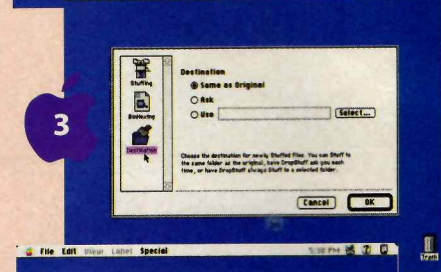
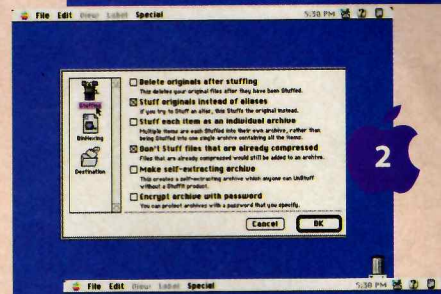
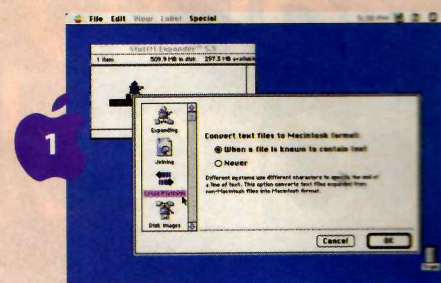
En esta pantalla podés elegir el modo en que vas a comprimir tus archivos.

6- destino

El programa te da alternativas para que elijas en sitio en que querés guardar los archivos que generes con él.

7- formato comprimido

Esta opción te deja elegir el formato que va a tener el archivo una vez "achicado" por el programa.



**¡Las vacaciones no terminaron!
¡Siguen en video!**

**TINY TOON
COMO PASE MIS
VACACIONES**



**Billiken VIDEO
FANTASIA**

Tu colección de grandes éxitos

Ya está en los kioscos
la revista
+ el video
de regalo



© 2001 Warner Bros.
All rights reserved.

Agenda Net



televisión

Locos de remate

En un mundo no lejos de la famosa Ruta 66 y más allá del límite de la velocidad, existe una sociedad que se mueve muy rápido. Este lugar especial se llama **Weirdsville** (Ciudad Extraña) y, al igual que en la vida real, el mayor problema de sus habitantes más jóvenes es seguir adelante con los problemas de la vida diaria. Sábados a las 14:30 hs. por **Discovery Kids** o buscá más datos de programación en www.discoverykidsespanol.com.

El Nuevo Action Man

Alex Mann es un súper estrella profesional de los deportes extremos, quien viaja por el mundo viviendo una doble vida. Por un lado, es un atleta muy exitoso y por otro, es **Action Man**, guardián del planeta. Lunes, miércoles y viernes, a las 16 hs. y domingos y sábados a las 14:30 por **Fox Kids**. Para más datos, visitá www.foxkidstv.com.

Buzz Lightyear: Comando Estelar

El superhéroe de **Toy Story** llega a la pantalla chica de la mano de la princesa Mira Nova, el comandante Nébula y del sarcástico robot XR para combatir al malvado emperador Zurg. Ellos son los guardianes de la Alianza Galáctica que, en cada episodio, enfrentan a villanos extraterrestres. Lunes a viernes a

las 18:30 hs. por Disney Channel y también buscalo en www.disneytino.com.

libros

La sombra del hechicero

El malvado hechicero **Avoch-dar** ha conseguido eludir el estrecho cerco de sus enemigos, llevándose consigo el **Libro de las Sombras**. Una vez que descifre los misterios del libro, buscará convertirse en un hechicero invencible. Este y otros tantos libros los podés encontrar en www.yenny.com.ar.

El misterio del laberinto virtual

Quillo es el personaje de este cuento, un chico que se ve enredado en un laberinto virtual al convertirse en testigo clave de un crimen. La víctima es un joven francés, quien antes de morir, le pide que guarde un estuche. A partir de este momento, comienza una gran persecución por parte de un grupo de **hackers**. Encontralo en www.alfaguara.com.ar.

Chicken Run: evasión en la granja

Ya los viste en la peli, ahora podés encontrar a estos simpáticos personajes en las páginas de este libro. ¿Quién dijo que las gallinas no saben volar? Lideradas por **Ginger**, las gallinas unirán todas sus fuerzas para escapar de la granja de los **Twetty**. ¿Cómo lo harán? Con la



CON
La música
Participar es m...
hacer...
e-mail que tenga...
Pokémon. Complet
apellido, dirección...
código postal...
mensajes que...
pu@atlantida...
dores. ¡En

ayuda de **Rocky**, un gallo del circo que les cae del cielo y tratará de enseñarles a agitar sus plumas y despegar. Hacé clic en www.edicionesb.com y a volar.

sitios

Sólo para fans

www.madfans.com, el sitio donde podés encontrar a todos tus ídolos juntos, te tiene preparado un concurso alucinante. Tenés tiempo hasta el 10 de marzo de 2001 para cliquear esta dirección y participar de **"El viaje de tus sueños"**. Se sorteará un **viaje a Brasil** para presenciar la **Fórmula 1**; un viaje a **Nueva York** para ver un **musical** en **Broadway**; un viaje a **San Diego** para visitar la mejor feria de **comics**; un viaje a **Estados Unidos** para presenciar la entrega de los **Video Music Awards**; y un viaje a **Tokio** para conocer el **"Tokio Games Show"**. Si sos un verdadero fan, no te lo podés perder.

Animate

Si te gustan mucho los dibujos animados no podés dejar de entrar a www.CartoonNetworkLA.com, el renovado sitio de **Cartoon** en el que encontrarás muchas opciones de navegación. Entre ellas, la sección **Yo Quiero...** que permite

LA SOMBRA DEL HECHICERO



D:
mon
tenés que

quiero el CD de
tos: nombre y
o, localidad y
primeros 25
kencom
los gana-
bo ya!

música

Digimon The Movie

Ya apareció el CD con la banda sonora de la película de Digimon. Los monstruos digitales reunieron todas las canciones de la peli en este disco. Para seguidores fieles de la saga...

J.Lo

Este es el nombre del nuevo disco de Jennifer López. El álbum cuenta con 18 temas, 4 de ellos en español y ya se encuentra en las primeras posiciones de los rankings mundiales. Más novedades en www.sonymusic.com.ar.

Verano Buenos Aires

Hasta el 21 de marzo, vas a poder disfrutar de Verano Buenos Aires, el programa de actividades que organizó el Gobierno de la Ciudad. De martes a domingos, hay recitales, talleres, muestras, propuestas recreativas, deportivas y artísticas en distintos parques, plazas y centros culturales de la ciudad. Uno de ellos es Parque Sarmiento que, durante los fines de semana, vibra al ritmo de bandas musicales para todos los gustos. Y, además, cuenta con una carpa gigante en la que se proyectan videos de animación y se

realizan muestras de artistas y fotógrafos.

video

Tiny Toon: cómo pasé mis vacaciones

Billiken Video Fantasía presenta, para los más chicos, una recorrida por las vacaciones de los personajes más locos de ciudad Acme, los Tiny Toon. Plucky y Hamton van la Tierra de la Fantasía, un fabuloso parque de diversiones. Buster y Babs convierten una pelea de pistolas de agua en una de las aventuras más alocadas. Elmyra, durante un safari, trata a las bestias feroces como a simpáticos gatitos... ¡Si se trata de recordar las vacaciones de estos simpáticos personajes. ¡La diversión es segura! www.billiken.com.ar

Donald en el país de las matemáticas

El curioso Pato Donald se aventura a entrar en el País de las Maravillas, un mundo maravilloso de descubrimientos, en donde los árboles tienen raíces cuadradas y los raíces rebalsan de números. Durante su viaje, Donald descubre que hasta las fracciones pueden resultar entretenidas. Además, viene con una mochila para llevarlo donde quieras. Recomendado para los más chicos.

Mi perro Skip

Es el cumpleaños de Willie y

como regalo de cumpleaños, recibe un **terrier** muy piola al que llama **Skip**. A partir de entonces, se hacen muy buenos amigos y juntos, transitan las aventuras más divertidas. Si querés entrar en el mundo de esta peli, hacé clic en <http://mydogskip.warnerbros.com>.

próximamente

Harry Potter y la Piedra Filosofal

El éxito de los libros se trasladó al cine. **Harry Potter**, el personaje de los libros de J. K. Rowling, llegó a la pantalla grande. **Daniel Radcliff**, un chico de 11 años, será el protagonista de la peli que se estrenará en nuestro país en noviembre de 2001. La historia se está rodando en Inglaterra y cuenta las hazañas de un chico que, en su cumpleaños nº 11, se da cuenta que tiene poderes mágicos. Warner Bros acaba de lanzar el sitio oficial: www.harrypotter.com donde podrás encontrar más sobre la peli.

Final Fantasy

Es una de las peli que se viene y va a dar mucho de qué hablar por la tecnología utilizada en su realización. Sus personajes, muy parecidos a los humanos, fueron diseñados a través de la computadora luego de cuatro años de mucho trabajo. El famoso juego de la PlayStation llega a la gran pantalla. ¡Por fin!



bfans.com



Ponete la camiseta

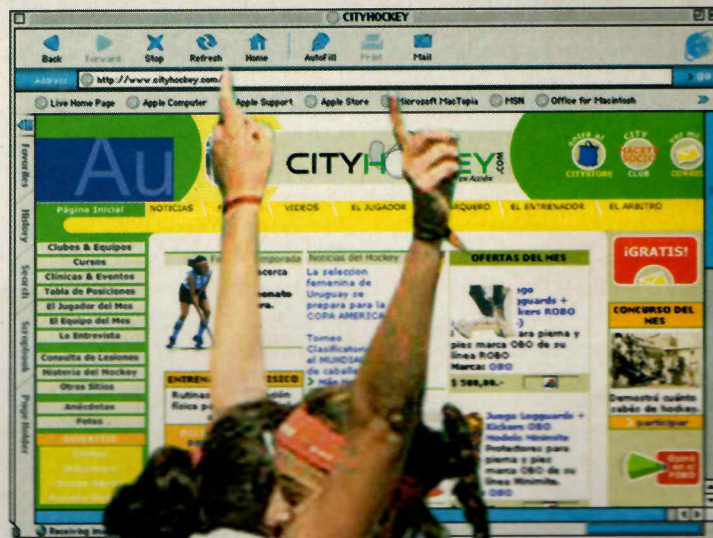
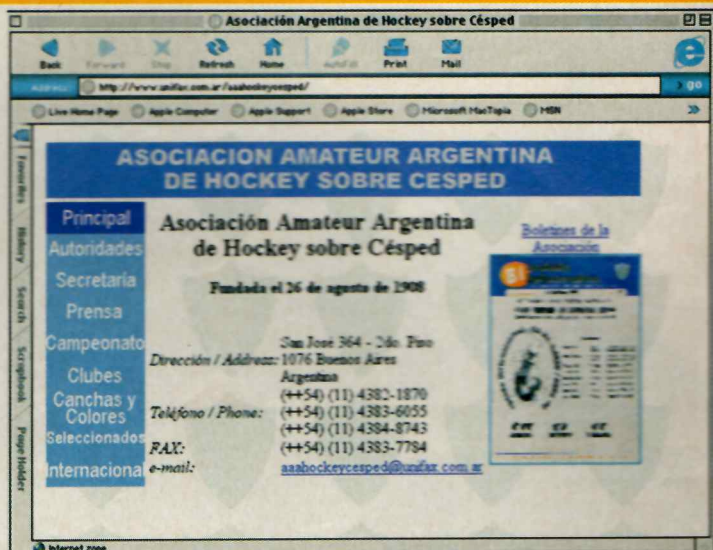
EL HOCKEY ES UNO DE LOS DEPORTES DEL MOMENTO Y EN INTERNET PODÉS ENTERARTE DE MUCHO MÁS SOBRE SUS SECRETOS, SU TÉCNICA Y SUS PROTAGONISTAS. ¿A LA CAMISETA?

con palabras como *sorry* y *please* en un tono nasal, parecían ser las únicas destinadas a la práctica del **hockey**. Pero esa época ya fue. Ahora se practica en muchos clubes y hasta en los colegios. Y eso, en gran parte, se debe al entusiasmo que despertaron "las chicas". En la Argentina se practica sobre **césped** y hay varios clubes donde puede hacerse sobre **patines**. Pero, en otras partes del mundo, el hockey sobre **hielo** es el que tiene más seguidores. Generalmente, es jugado por varones que utilizan cascos de protección para salvaguardarse de los golpes y caídas. Es mucho más bruto ya que hay el contacto físico es mayor. Con el paso del tiempo cada vez son más los que se inclinan por este deporte e **Internet** está siendo testigo de dicho suceso. A través de la Red, llegaron muchas ofertas de clubes internacionales para las jugadoras argentinas que se lucieron en Sidney 2000. También los fanáticos de este deporte y distintos clubes tienen sus páginas en Internet para visitarlas e informarte de todo. En estas direcciones: www.comercor.to.com/argentina/portadas.asp, <http://habitantes.elsitio.com/mundoh/>, www.cityhockey.com, www.hockeytotal.com, <http://argentina.infohockey.com> vas a poder seguirles los pasos a **Las Leonas** y **Las Leoncitas** (el seleccionado **Sub 21**) y encontrar la historia del hockey, noticias, campeonatos, fotos, reglamento, tablas de posiciones, equipos, clubes y mucho más. 

Lorena Blázquez

hora jugaban. Toda la Argentina madrugaba para no perderse sus partidos. Las vimos jugarse por la camiseta, amagar, tirar caños y poner mucha garra en cada jugada. Gritamos sus goles como los del Bati y nos emocionamos con la **medalla de plata**.

Antes, sólo los varones de familias adineradas y las chicas que acostumbaban hablar todo el tiempo



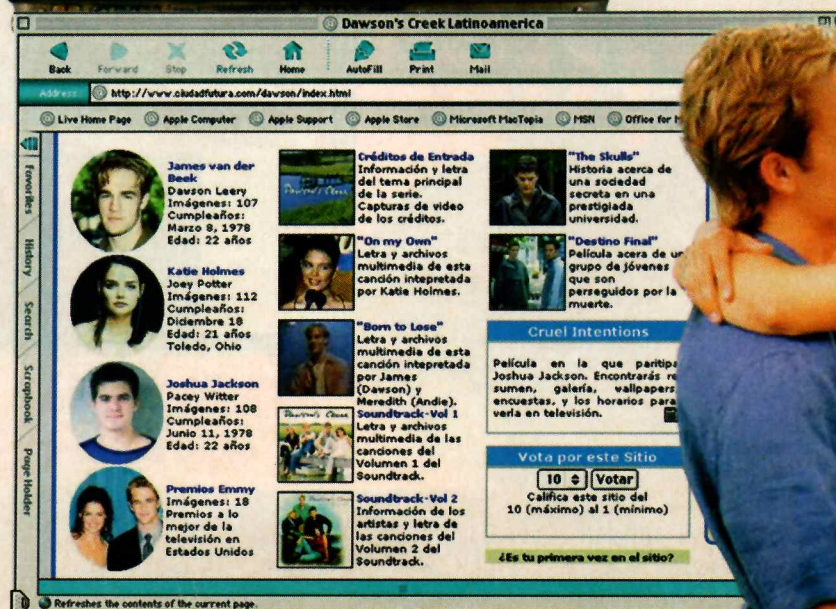
Fuera de serie

ESTA VEZ, ES EL TURNO DE DAWSON'S CREEK UNA DE LAS SERIES MÁS VISTAS EN TODO EL MUNDO NO SÓLO EN LA TELE SINO TAMBIÉN EN LA WEB.

Cuatro chicos, cuatro historias y un lugar. **Dawson** (James Van Der Beek), **Joey** (Katie Holmes), **Pacey** (Joshua Jackson), y **Jennifer** (Michelle Williams) son los cuatro adolescentes que protagonizan **Dawson's Creek**, la serie norteamericana que ya lleva cinco temporadas en la pantalla chica y reúne adeptos en todas partes del mundo. El lugar donde transcurre la historia es Cape Side, un pueblo en Carolina del Norte. Allí es donde viven, estudian, trabajan y crecen. Juntos transitan los problemas e inquietudes típicos de la adolescencia y en cada paso descubren la importancia de la amistad. Afrontan los conflictos y tratan de tener todo bajo control. Cada uno de ellos sabe lo difícil que resulta tratar de vivir a su manera y, a la vez, ser aceptados. Dawson es un chico muy apasionado e inteligente; Joey, una chica de quien resulta fácil enamorarse que siente vergüenza porque no comparte las actividades de su padre y se gana la vida como moza en un restaurante; Pacey es un chico que sufre el rechazo de su padre y Jennifer, una joven bastante alocada a quien sus padres enviaron a vivir con su abuela para tratar de que sienta cabeza. Hay otros dos personajes: **Jack** (Kerr Smith) y **Andie** (Meredith Monroe), dos hermanos que se unieron a la trama y junto a ellos se introdujeron temas importantes, quizá más osados que los habituales. Los enredos amorosos son el ingrediente indis-

pensable en la vida de estos amigos y el noviazgo entre Joey y Pacey, mantiene alerta no sólo a Dawson (ex novio de Joey) sino a millones de televidentes. Si querés seguirles el rastro no tenés que esperar a verlos en la tele (lunes, 22 hs. por **Sony Entertainment Television**), hay muchas páginas dedicadas a ellos. 

L. B.



Tomá nota de algunas direcciones:

<http://www.angelfire.com/ab/julian/index.html>
<http://www.ciudadfutura.com/dawson/index.html>
www.gratisweb.com/seriestv (en español) y
<http://www.fortunecity.com/lavender/sidjames/965/>,
www.dawsonscreek.com (en inglés)



¡HOY, pasta!

SI TE GUSTAN LOS SPAGHETTI, RAVIOLES, ÑOQUIS Y LA GRAN VARIEDAD DE LA PASTA ITALIANA, NO TE PIERDAS ESTA NOTA. ¡SÓLO LE FALTA QUESO RALLADO!

Pasta, pasta... pasta fresca o pasta seca, es sin ninguna duda uno de los platos más famosos que identifican inmediatamente a Italia. Nada como un humeante plato de **spaghetti**, unos **tagliatelli** o unos tiernos ravioles con una rica salsa o simplemente con un poco de manteca y queso. El mundo entero se ha rendido ante esta especialidad italiana, y su estilo sigue imponiéndose entre los restaurantes más populares o más sofisticados de los cinco continentes. ¿Y qué decir del público infantil? A todos les encanta comerse una rica pasta. Desde luego, nuestra historia particular hace que estemos mucho más emparentados con la cocina de este país mediterráneo, ya que existe en la Argentina una gran cantidad de familias descendientes de inmigrantes que llegaron al país a principios de siglo y durante la postguerra. Así que el tema de la pasta del domingo es todavía para muchos algo bastante natural. ¿Vos también tenés familia italiana? Se dice que Marco Polo —el gran viajero— “importó” la idea de los “tallarines” llevándolos del Lejano Oriente a la *bella Italia*. En la patria de los gladiadores, este plato fue adoptado para siempre, sufriendo las consecuencias lógicas de su cambio e integración, y dando lugar a una nueva forma de preparación y elaboración que se multiplicó como nadie hubiera imaginado. ¡Ni el propio Marco Polo!

Exportaciones al dente

Hoy, la industria de la pasta supone un gran negocio para las diferentes fábricas industriales y hasta

para las más artesanales. A su vez, la fama ha llegado a cruzar los océanos del mundo, instalando en todos los casos el típico acento de las tratorías, con sus mantelitos a cuadros, su música y el perfume de la albahaca, el ajo y el tomate.

¡Visitá la Red!

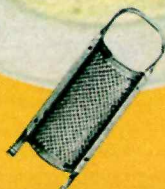
Su fama es tan amplia que hasta Nueva York cuenta con un pequeño barrio italiano, conocido como **Little Italy**, donde resulta simpático sentarse a degustar una de las tantas propuestas, y ser atendido en italiano. *Tante grazie!*

La pasta se divide en dos grandes clases, las de harinas puras y las de harina con huevo. Y el trigo es el protagonista principal, aunque existen otras mezclas con sémola, y maíz. A ellas, se suman un montón de variedades que hacen que su color se modifique, como las **rojas**, que contienen morrón, las **verdes**, con espinacas, las **negras**, con tinta de calamar, entre otras. Algunos estudiosos gastronómicos afirman que la harina de trigo se remonta a 17.000 años de antigüedad, y parece ser que los egipcios y los habitantes de su vecina Mesopotamia fueron los que perfeccionaron su cultivo e instalaron su uso en la alimentación cotidiana. 

Patricia Delmar

WWW al dente:

www.spaghetti.com/
<http://geocities.com/NapaValley/8461/>
www.pastafresca.com/
www.cipriani.com/cipriani/Food/pastae.htm
www.elgourmet.com



Entre los más famosos restaurantes italianos del mundo, se destaca Cipriani por su excelente calidad y estilo. Su sede principal está en Venecia y también está presente en Buenos Aires, además de Manhattan.

compu@correo

COMO YA SE TERMINARON LAS VACACIONES, ES UNA BUENA OCASIÓN PARA QUE NOS ESCRIBAS Y CUENTES CÓMO RESULTÓ TU PRIMER DÍA DE CLASES, QUÉ HICISTE EN EL VERANO Y SI PUDISTE UTILIZAR LA COMPU. NO OLVIDES ENVIARNOS TU FOTO Y SI QUERÉS AGREGAR TU DIRECCIÓN ELECTRÓNICA.

¿Qué tal, amigos? Soy **Marisa**, de Avellaneda, tengo 14 años y soy una loca de la computadora. Quiero estudiar Análisis de Sistemas. Por favor, ¿podrían orientarme para mi futura carrera? Sería interesante que publiquen notas con información sobre estudios universitarios, una especie de orientación vocacional para saber un poco más de cada carrera y sobre todo de nuevas profesiones vinculadas a la informática. Todavía me falta, estoy en 2º año y tengo unos cuantos compañeros bastante despistados que todavía no tienen claro qué van a hacer. Quizá ustedes que son muy completos puedan ayudar. Gracias.

Hola a todos. Me llamo **Tomás**, tengo 13 años y les escribo para decirles que compré la revista anterior y me encantó. El juego es divertidísimo. ¡Bravo!

¡Hola! Mi nombre es **Claudio Bertorello** y creo que la revista está re buena. Espero que sigan por muchos años más. Los juegos son alucinantes y, particularmente, las imágenes de Office 2000 del anterior número, son de diez. ¡Chau!

Amigos de Billiken Compu: Me llamo **Pablo** y vivo en Mendoza, tengo 15 años y los quiero felicitar por la revista, es una masa, siempre la compro y estoy por suscribirme. Me encantó la nota de los Red Hot Chili Peppers y también la del taller cuando desarmaron un zip para mostrar cómo funciona. Los juegos están buenos, el de Rollerbot me gustó un montón y

GTOK fue también divertido. ¿Podrían regalar alguno de estrategia? Me gustan los de la serie de los Sims, y los de carreras. Otro pedido: ¿es posible que hagan notas sobre los hackers más famosos? Gracias, saludos a todos. Chau.

¡Hola! Me llamo **Gisela**, tengo 14 años y esta es la primera vez que les escribo. Les quiero contar que la revista está bárbara. Lo que más me gusta es el Curso de Word 2000 pero claro, el resto también está buenísimo.

¡Hola a todos!
Antes que nada quiero agradecerles por publicar mi email en el número anterior. Yo soy **Noelia Ceba**, la chica de 13 años que vive en San Miguel. Esta vez les escribo para dejarles mi dirección electrónica (noelia.ceba@elfoco.com) y mi número de ICQ (94848664). La razón por la cual les pido que publiquen estos datos es para conseguir buenos amigos, ya que no los tengo en la Web. Me gustaría que chicos y chicas de mi edad hagan lo mismo así, nos conectamos en una ciber comunidad. Bueno, les deseo lo mejor. ¡Chau, besos!

¡Hola! Les escribo desde la dirección de email de mi tío para decirles que todos los meses, espero muy ansioso la revista. Me llamo **Juan Manuel** y tengo 12 años. Por otro lado, les cuento que estoy tratando de pasar una parte del juego Ace Ventura. Se trata de un rompecabezas muy extraño, uno de los últimos niveles de juego y seguramente, necesitaré de su ayuda para pasarlo. Bueno, ¡gracias y chau!

Hola revista: Me llamo **Alvaro Fernández** y decidí escribirles para contarles que me encantas los trucos y cada uno de los CD que salen con la rev. ¡Están geniales!

¡Hola! Mi nombre es **Gabriel** y les escribo desde Rosario. ¿Saben algo? Las revistas me parecen muy completas y los juegos están buenísimos. ¡Saludos desde Rosario!

Me llamo **Alejandro J. Frydman** y quiero decirles que la revista está re buena. La sigo desde el primer día y me gustaría que, alguna vez, manden juegos de arcade porque me encantan. ¡Sigán así!

Soy **Agustina Bernasconi**, vivo en Córdoba y tengo 11 años. La rev. es genial, me gusta mucho. Les pido que cuando puedan regalen jueguitos de patinaje sobre hielo y equitación. Son mis deportes preferidos. También me gustaría que publiquen notas sobre el ICQ porque mis amigos ya lo tienen y yo todavía no sé cómo funciona. Otra cosa, ¿se pueden comprar equipos con descuentos por ser lectora de Billiken Compu? No se olviden de contestarme. Gracias y un beso para todos. ¡Ah! Mi hermana me dice que agregue que a ella le gustan las nota como la de **Brad Pitt**... ¿pueden hacer otra con **Tom Cruise**? Tiene 17 años. ¡Gracias!

Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu e-mail, dirección postal, o ICQ, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Además de nuestra dirección de e-mail, billikencompu@atlantida.com.ar podés escribirnos a: Azopardo 565- (1307) Buenos Aires

Para saber no hace falta
ser grande



desde chicos lo sabemos. **COMPU**

Palabra Clave: "Vuelta al Cole"



Suscribite a America Online y
elegí tu **SUPER KIT ESCOLAR AOL.**



● **Kit de 6 a 12 años**

Mochila, cartuchera, block de hojas, lápiz negro, goma, regla, birome, vaso y fibras de colores.

● **Kit de 13 a 17 años**

Mochila, cartuchera, cuaderno rayado, birome, resaltador, lápiz negro, goma y regla.

Además participá del sorteo por un viaje a
Orlando (Florida) para vos y tu familia (4 Personas)*

0800 22 22 265

Suscribite sin tarjeta. El primer mes gratis.

El primer mes gratis. Sin tarjeta de crédito. Servicio disponible en áreas limitadas. Suscribiéndote al servicio el primer mes de abono mensual bonificado. Suscripción sin tarjeta de crédito exclusivamente en forma telefónica, llamando al 0800 22 22 265 (AOL) a partir del 04/02/01. Promoción por tiempo limitado.



* Promoción válida desde el 04/03/2001 hasta el 31/03/2001 en Ciudad de Buenos Aires, GBA, Pilar, La Plata, Mar del Plata, Córdoba, Mendoza y Rosario. Sin obligación de compra. Ver bases en www.aol.com.ar



¡Con **S** de **SÚPER** **C** **ANC** **H** **ER** **A!**



Empiezan las clases. Y Sadia pensó en una sorpresa increíble para vos.
Una súper mochila térmica portamerienda. Canchera y exclusiva.
Tan canchera como la forma de tenerla: solamente con la compra de **dos productos Sadia** más 2 pesos.
Tené la tuya. Este año, tu merienda va a estar súper.

2 Sadia + \$2 =



Sadia
Rico y Saludable

La promo incluye todos los productos excepto el pollo. Promoción válida hasta el 11 de marzo de 2001 o hasta agotar el stock. Encontrá tu mochila térmica portamerienda en todos los supermercados adheridos a la promoción.
Atención al consumidor: 0-800-444-SADIA (72342).